

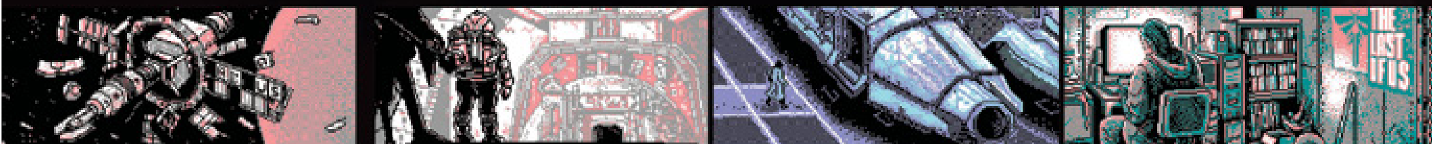
RETRO MANIAC
#11
OCTUBRE 2016 | www.retromaniac.es
juegos
pinta retro!
396
PÁGINAS REPLE-
TAS DEL MEJOR
RETRO!
JUEGOS DE TERROR
RETROPIXEL 2016
CÓMO SE HIZO
DOOMSDAY
3DFX VS SEGA
ENTREVISTA
RAFFAELE CECCO
GAMESCOM 2016
NOVELAS VISUALES
ALECK 64
PRESERVACIÓN
3 SKULLS
OF THE TOLTECS
RETROEUSKAL 2016
HARDLINE
ZX-UNO
TILENGINE
MIGHTY NO. 9
HEROES RESCUE
DAY OF THE TENTACLE
ZAPPING
ZONA INDIE
BROKEN SWORD
¡Cumplen
AÑOS!
CELEBRA LOS ANIVERSARIOS DE ALGUNOS
DE LOS MEJORES JUEGOS Y SAGAS
Batman the Movie (ZX) • Axelay (SNES) • Chiller (Arcade) • Psycho Pig UXB (CPC) F-Zero X (N64) • Alcazar (MSX)
Solar Striker (Game Boy) • Megablasters (CPC) • D (PSX) • Rings of Power (Mega Drive) • Gargoyle's Quest (Game Boy)

DOOMS DAY PRODUCTIONS

IN OUTER SPACE

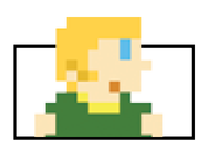
BEING ALONE IS NOT ALWAYS BAD

DOOMSDAY LOST ECHOES



A GRAPHICAL TEXT ADVENTURE FOR THE AMSTRAD CPC AND PLUS. DOWNLOAD IT AT

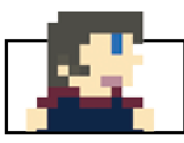
WWW.DOOMSDAYPRODUCTIONS.ORG



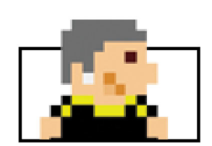
DAVID
Jugando ahora:
Donkey Kong (G&W)
Juego favorito:
Axelay (SNES)



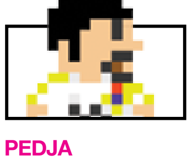
VAMPIRRO
Jugando ahora:
Maldita Castilla EX (PC)
Juego favorito:
Warhammer 40k Dawn of War II (PC)



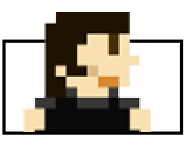
JUANMA
Jugando ahora:
Resident Evil 4 (Game-Cube)
Juego favorito:
Speedball 2 (Amiga)



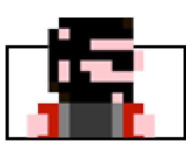
ZED
Jugando ahora:
Hearthstone (PC)
Juego favorito:
Super Scramble Simulator (Spectrum)



PEDJA
Jugando ahora:
Maldita Castilla EX (PC)
Juego favorito:
World Rally (Arcade)



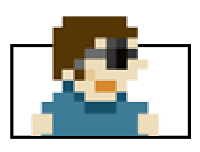
CHEMA
Jugando ahora:
¡Proyecto secreto!
Juego favorito:
The Legend of Zelda: The Wind Waker (Wii U)



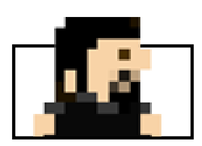
MAURI
Jugando ahora:
Mutation Nation (NGCD)
Juego favorito:
Sillent Hill 2 (PS2)



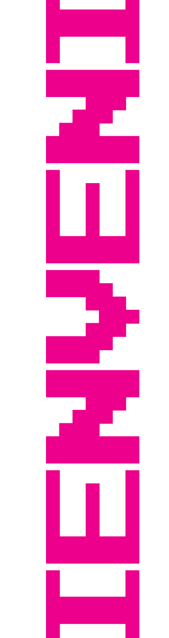
TIEX
Jugando ahora:
Gears of War 3 (Xbox One)
Juego favorito:
The Witcher 3 (Xbox One)



PEPE LUNA
Jugando ahora:
Doom (PS4)
Juego favorito:
Final Fantasy VI (SNES)



JAIME
Jugando ahora:
La Abadía del Crimen Extensum (PC)
Juego favorito:
Shantae and the Pirate's Curse (3DS)



¡ Hola! El tiempo pasa, inexorable, y ya van nada menos que seis años desde que RetroManiac comenzara su andadura, allá por un caluroso mes de junio de 2010 en la soleada ciudad de Málaga. Seis años dan para mucho, sobre todo en este mundillo donde prácticammente cada día hay novedades, ya sea crear un cartucho para ZX Spectrum, romper los teóricos límites del CPC o 'inventar' algún nuevo tipo de hardware para C64. De una u otra forma, en RetroManiac nos sentimos muy orgullosos de formar parte de esta comunidad retro e indie, repleta hasta los topes de buenas ideas, ganas de pasarlo bien y de no olvidar un pasado común que obviamente cada vez va quedando más lejos en el horizonte de nuestra memoria. Fruto de ello es el reportaje principal que incluimos en este número: 20, 30 o incluso 40 años desde el nacimiento de algún juego, franquicia o sistema; ¡es desde luego muchísimo tiempo! No nos podemos sentir más felices, sin embargo, de continuar mirando hacia adelante con las mismas ganas que al principio, contando con el apoyo de todos vosotros y con el objetivo de aportar con nuestro granito de arena al ingente mundo de posibilidades que tenemos siempre a nuestra disposición gracias a la Red, acaparadora de la mayor parte de la información que hoy en día consumismos. Sin embargo no todo iba a ser virtual, y es que los encuentros y reuniones de caracter retro siguen gozando de una salud estupenda, inmejorable diría yo, y es raro la zona que no tenga ya algún evento de este tipo. Las relaciones 'tú a tú' son valoradas por muchos, y son también una excusa perfecta para los reencuentros y mostrar los últimos avances en los proyectos *in situ*. La cantidad, y sobre todo calidad, de estos encuentros casi asusta, y este año que ha pasado no ha sido una excepción. Un diez para todas aquellas asociaciones y personas que están detrás de la organización de los mismos, una tarea casi nunca suficientemente agradecida. Quizás también por ello, por incentivar estas relaciones personales, este último número de la revista incluye un buen montón de colaboraciones externas, desinteresadas y todas magníficas, que enriquecen una barbaridad el resultado final. Y tampoco podemos olvidar a esos grupos de entusiastas que en sus ratos libres crean otras revistas, libros, webs o podcasts, de calidad inusitada, mucho sacrificio y trabajo, ¡con razón nos envidian desde fuera de nuestro país!

David

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**


Busca en Facebook "RetroManiac", y hazte amigo.


http://twitter.com/RetromaniacMag

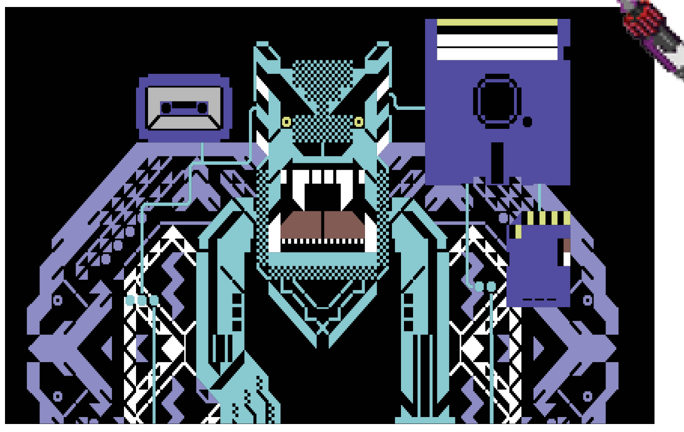


Pero ahora se que debo... ¡¡REGRESAR A LA MANSION!!

CONTENIDOS

número 11 | Octubre 2016

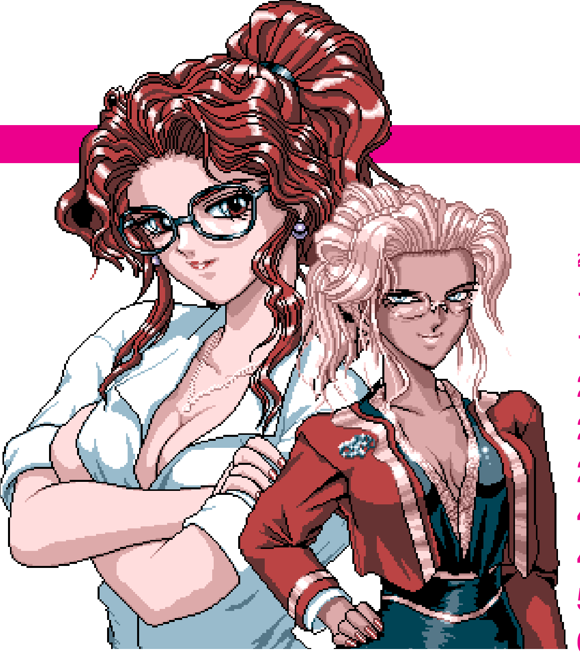














PRESS START

RETROMANÍACOS

ZAPPING

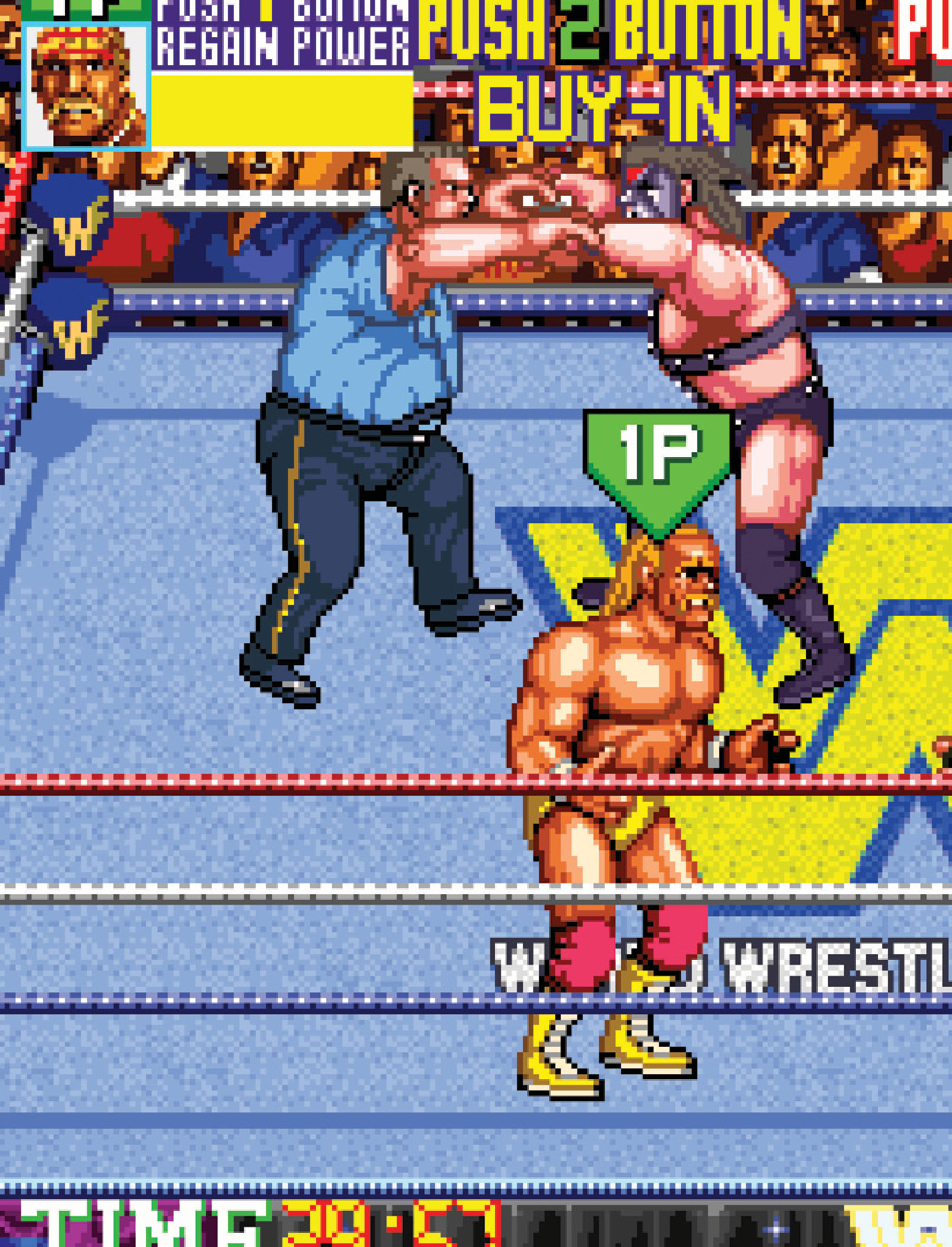


PLAYING

ZONA INDIE

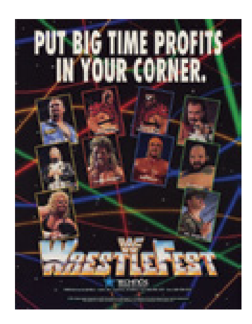
REPORTAJES

LOADING


REGAIN POWER
PUSH 2 BUTTON
BUY-IN
1P

Conectando con el presente. THQ presentó en 2012 un remake denominado 'WWE WrestleFest' para móviles, adaptando un poco el apartado visual y jugabilidad aunque con las estrellas más actuales del momento.

WWF Wrestlefest



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1991
GÉNERO: Lucha libre
PROGRAMACIÓN: Vortex Software
PUNTUACIÓN: *****

Cuando la fiebre de la lucha libre americana o, como lo llamó Telecinco, Pressing Catch llegó a España rápidamente todos nos alineamos con nuestro luchador preferido. Yo era de Hulk Hogan, pero mi hermano por ejemplo era del fallecido Último Guerrero. Aunque ya había varias versiones con licencia original de la WWF -tanto en recreativa como en ordenadores personales-, fue este WWF WrestleFest probablemente el mejor de aquella época.

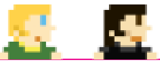
Con la posibilidad de escoger entre un buen pulado de los personajes más carismáticos de la WWF del momento -caracterizados con un estilo cartoon-, no importaba que las animaciones fueran un poco chuscas, era puro pressing catch. Al fin podías hacer sin riesgo la sillita eléctrica, el piquete de ojos, el "cachetazo", el cangrejo… porque aunque en esencia todos tenían los mismos golpes y llaves, cada uno tenía el suyo especial.

En el juego podías encarnar a cualquiera dos luchadores, lo cual significaba que podías poner juntos a enemigos irreconciliables como Terremoto Earthquake y Hulk Hogan y luchar con ellos. Y además, lo mejor de todo, podías jugar a dobles con un amigo y el segundo luchador lo manejaría él en la lucha por parejas hasta ganar el torneo de la WWF. Y según la Wikipedia, podían jugar hasta 4 jugadores, aunque en los muebles españoles todos tenían dos mandos...

WWF WrestleFest además te permitía participar en un Royal Rumble, es decir, en un todos contra todos, entrando en el grupo de inicio y derrotando a todos los luchadores que iban saliendo sin parar hasta que no quedara ninguno, fueras tú el "ajusticiado" o se te acabara el tiempo.

De hecho, el juego, visto con los ojos de ahora, sigue siendo igual de divertido pese a los muchos defectos en el tema de animaciones. Y desde mi punto de vista más vistoso que los juegos de la WWE actuales, donde sí, ahora son mucho más realistas, pero han perdido la magia de la caricatura de los combates que sí lucía este juego arcade de 1991.


200

Vuelve el mejor retro a Málaga

Crónica de la primera edición de RetroPixels. Un evento con cabida para todos los amigos del retro y los sistemas clásicos en la capital de la Costa del Sol



Durante el fin de semana del 21 al 22 de mayo, tuvo lugar en Málaga la primera edición de RetroPixels, un nuevo evento dedicado a los videojuegos retro y los sistemas clásicos que inicia su andadura con muy buen pie gracias a sus pretensiones realistas, conjunción de actividades y el trabajo desinteresado del grupo que, tras las bambalinas, ha dado forma a esta nueva reunión en el sur de la península.

Celebrada en el edificio de la Facultad de Derecho de la Universidad de Málaga, y organizada por la asociación ALTAIR (Retro Entre Amigos), RetroPixels parte de una premisa muy sencilla: videojuegos retro, sistemas clásicos, muchas máquinas para jugar, una exposición más que representativa, campeonatos, charlas y algunos estands sin ánimo de lucro para completar la selección informativa que, a nuestro juicio, siempre debe existir en eventos de esta índole. En esta ocasión el grupo ha decidido 'coger el toro por los cuernos' encargándose por completo



También exposición 'retropixelada'. Los amigos de Solopixel.es trajeron una más que interesante exposición de láminas con motivos pixelados, ochenteros y sobre videojuegos.

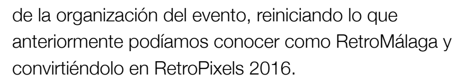




¡Preparados para atacar! Abrimos fuego con una charla dedicada a los videojuegos independientes, *homebrew* y esos clásicos que nunca nos abandonan. ¡Muchas a gracias a todos por asistir!

«Aprovechamos para ofrecer a los asistentes algunos datos acerca de la revista, su nacimiento, crecimiento y la situación actual en el mundillo del videojuego retro e independiente»





de la organización del evento, reiniciando lo que anteriormente podíamos conocer como RetroMálaga y convirtiéndolo en RetroPixels 2016.

Nada más entrar en el amplio hall de la facultad, nos recibía un pequeño puesto de información para todo aquel que estuviera interesado (el evento era de entrada libre y gratuita). Un poquito más allá nos encontramos con unas largas hileras de mesas con las máquinas echando humo a tope, y es que fue el sitio preferido para los visitantes al lugar. Por detrás, y aprovechando la luz que entraba desde las altas claraboyas del tejado del edificio, otra zona dedicada a una amplia exposición de sistemas, y en la que encontramos auténticas curiosidades, como una máquina para transcribir código ASCII o MORSE de 1975. Genial.

A un lado de estas mesas se encontraban un par de vitrinas dentro de las que se colocaron consolas portátiles de todo porte (¡esa NOMAD!), incluyendo las siempre bien recibidas 'maquinitas' tipo pantalla LCD como las conocidas Game&Watch o las de Casio. Además, los visitantes retrocedieron a sus años en la EGB y pudieron disfrutar de una curiosa colección de calculadoras, máquinas de Sinclair y Commodore realmente preciosas y desde luego más raras de ver que lo que se movió por las aulas ochenteras de nuestro país. Entre ambas vitrinas, unos grandes expositores horizontales donde se podían ver juegos para Amiga, originales en caja; no en vano se celebraba de alguna forma el aniversario de esta magnífica máquina, fiesta que coronaría Gaby López con su charla en la mañana del domingo.

Tampoco faltó espacio para una sobresaliente exposición de láminas pixeladas a cargo de SoloPixel. Allí estaban desde Pac-Man hasta Skeletor de los Masters del Universo; desde un mando de la 8 bits de Nintendo, hasta las negras barbas del temible pirata LeChuck, aderezadas con motivos de Pokemon o un nivel cualquiera del intemporal arcade Donkey Kong. Si os interesa el trabajo de SoloPixel, no tenéis más que echar un vistazo a su página web. Incluso es posible hacerse con alguna de estas láminas (enmarcadas o no), por un precio bastante asequible.

Tuvimos el honor de inaugurar la sección de charlas a las 12:00 de la mañana del sábado. En una de las aulas de la facultad,decidimos hablar del fenómeno neoretro, las causas que impulsan esta corriente en los videojuegos y aprovechar para mostrar algunos ejemplos más representativos, tanto de la escena independiente como de la más comercial. Nuestro compi Chema no dejó escapar la ocasión para hablar de esos grupos y editores actuales que dedican sus esfuerzos a seguir desarrollando y publicando en la actualidad para sistemas clásicos como Relevo, Retroworks, The Mojon Twins, RGCD o Psytronik.

Evidentemente también aprovechamos para ofrecer a los asistentes algunos datos acerca de la revista, su nacimiento, crecimiento y la situación actual en el mundillo del videojuego retro e independiente.



Entusiasmo por las nubes. Es muy difícil no rendirse ante la elocuencia de Fran Gallego, quien regaló a los asistentes una clase magistral sobre el uso de la CPCtelera, y eso que le robamos algo de tiempo de su charla.



Previa del ZX-UNO. También estuvo presente en RetroPixel el equipo de desarrollo, casi al completo, del ZX-UNO, una maravilla en FPGA para simular un Spectrum completo y otros sistemas gracias a los 'cores' que van saliendo continuamente.





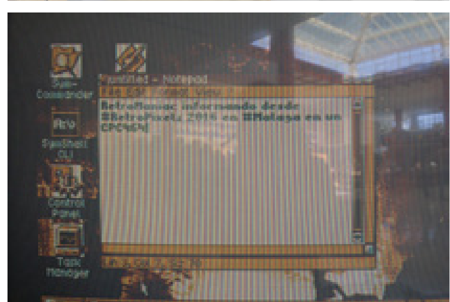
¡Esperamos no haber aburrido demasiado a la concurrencia! Y aunque nos 'comimos' un poco del tiempo de nuestro querido Fran Gallego, la oportunidad que tuvieron los asistentes a la charla del creador de CPCtelera para ver in situ cómo se programa un videojuego en la conocida herramienta para ordenadores CPC bien mereció la pena. El bueno de Fran, intercambiando una presentación con la propia CPCtelera en directo, creó prácticamente de la nada un pequeño videojuego con un personaje que se movía fluidamente a 50 FPS, con su correspondiente fondo, en poco más de media hora. Impresionante el trabajo de Fran, que supo trasladar sus ideas a todos aquellos que siguieron con interés la conferencia.

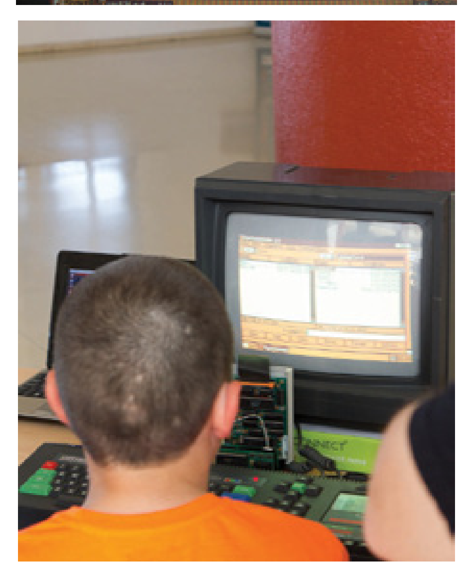
Fran también se trajo desde Alicante un pequeño estand del que hablaremos un poquito más adelante, y que estuvo activo justo después de comer. Pero vale la pena comentar que el CPC 464 expuesto contaba con una impresionante interfaz X-MEM, una placa que expande las posibilidades del pequeño microordenador hasta límites insospechados en su época, como poder correr un sistema como SymbOS.

Durante la charla de Fran, el número de visitantes a la zona de exposición y de juego fue creciendo considerablemente y ya era complicado ver alguna de las máquinas 'libres' para poder echar alguna partida. Resultó curioso, y muy satisfactorio, comprobar como en la sala había muchos niños de diversas edades, acompañados por sus padres, que disfrutaron de lo lindo mientras tenían que 'soportar' las batallitas del progenitor de turno. La premonición de la organización de que éste iba a ser un evento para familias se cumplió, y además pudimos comprobar de primera mano lo bien que se lo pasaron los chiquillos (¡y los no tan pequeños!) con juegos como Bubble Bobble, Pang, Street Fighter II, Parasol Stars o Stunt Car Racer, sin importar si la plataforma sobre la que corrían era un Spectrum, un Atari ST o la Super Nintendo. Buen rollo.

Casi sin quererlo la hora de la comida acechaba y







Diferentes ambientes. Charlas, expositores y zona de juegos. ¿Quién podía resistirse a 'echar' el día?



La 'cajita' deseada. La creación de Edu Arana se ganó no pocos elogios durante la presentación.

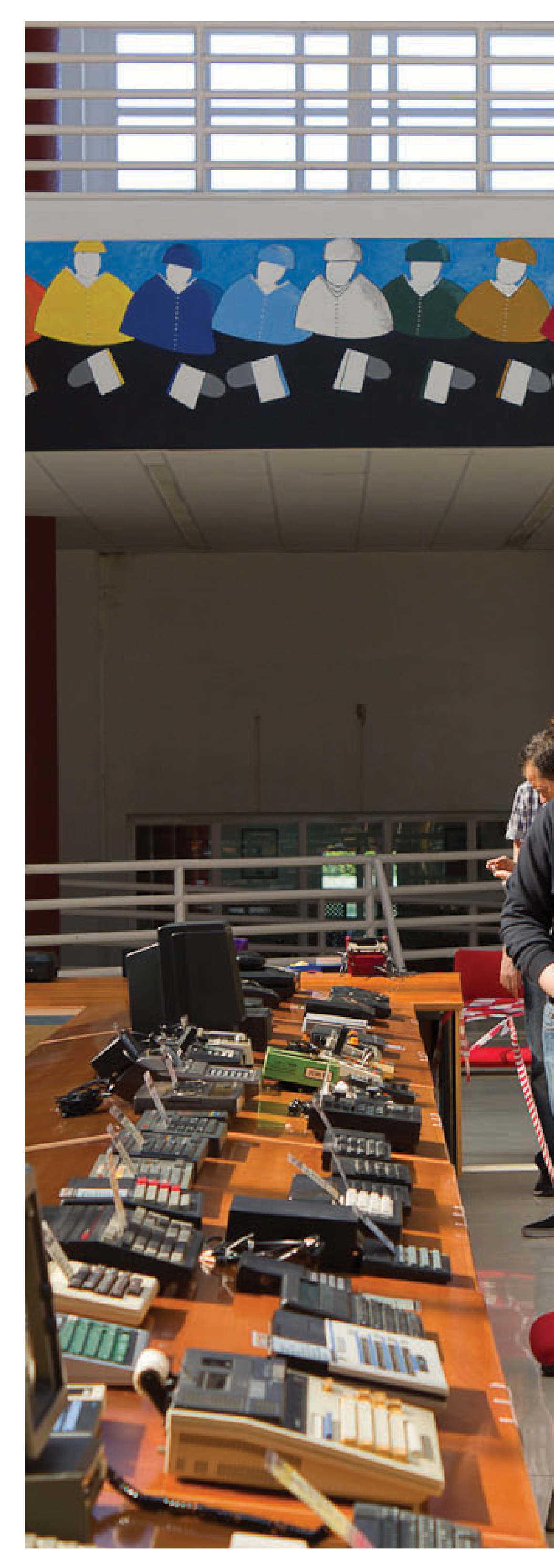
tras la charla de Fran se imponía un pequeño descanso en la cafetería de la propia facultad. Un almuerzo frugal y de vuelta al 'tajo', ya que por la tarde tenían lugar otra tanda de interesantes campeonatos que reunieron a no pocos curiosos y asistentes entorno al joystick gigante que la organización había dispuesto -posiblemente, el momento de mayor aglomeración del día-, y empezaba también la presentación del ZX-UNO a cargo de algunos de los integrantes del equipo de diseño: McLeod, Antonio Villena y Radastan.

Enseguida nos dejamos llevar por el entusiasmo del grupo mientras demostraban el uso de la fabulosa máquina basada en un FPGA, directamente en el proyector. Tanto la BIOS central del ZX-UNO (a imagen y semejanza de las BIOS para ordenadores que tan bien conocemos), como las máquinas simuladas por software son el corazón de este proyecto que se hizo aún más realidad gracias a la campaña de *crowdfunding* superada con enorme éxito hace tan solo unos meses. Sin embargo, no está de más comentar el enorme interés que suscita en la comunidad retro-jugona, que aporta sus propias ideas y sugerencias al equipo.

Fue el caso de Edu Arana, quien no tuvo más remedio que unirse al equipo del ZX-UNO cuando se descubrió que se encontraba entre los asistentes a la charla y que se había traído consigo una preciosa carcasa realizada en metacrilato, cortada con láser para albergar el 'cacharrito' en cuestión. Los esquemas para que cualquiera pueda hacer lo propio los podréis encontrar en la web personal de Edu, al igual que otros trabajos de la comunidad que están disponibles desde la página oficial del ZX-UNO.

Después le tocó el turno a Radastan, quien explicó a los asistentes una de las características más interesantes del ZX-UNO: su compatibilidad con el que ha venido a denominarse 'modo Radastaniano' - una nueva resolución y combinación de colores (sin el clásico 'problema' del color clash típico del Speccy), realmente útil para los nuevos desarrollos que se hagan de la máquina, y aprovechando por otro lado la ampliación de paleta que proporciona la ULAplus y que poco a poco van integrando aparatos basados en una FPGA y emuladores de todo tipo.

Una charla genial que sirvió para que los asistentes







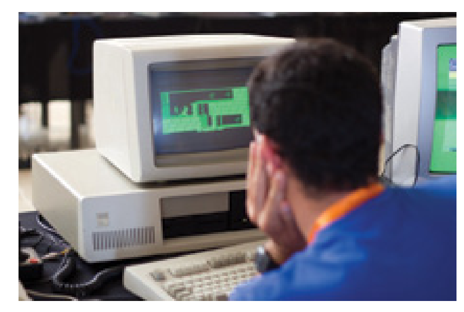
¡A luchar! Posiblemente los momentos álgidos del evento tuvieron lugar durante la celebración de los diferentes torneos.

«Tanto la BIOS central del ZX-UNO (a imagen y semejanza de las BIOS para ordenadores que tan bien conocemos), como las máquinas simuladas por software son el corazón de este proyecto que se hizo aún más realidad gracias a la campaña de *crowdfunding* superada con enorme éxito»





¿Coleta forever? Javier García Navarro y John McKlain no dudaron en traerse virtualmente a 'Dadman' hasta la charla, otro de los integrantes del equipo creador de 'Adiós a la Casta' para CPC.





Viejos y nuevos tiempos. El master de creación de videojuegos de la UMA comparte espacio con un PC 'retro'.

conocieran más de cerca a los artífices de este ingenio y pudieran ver de primera mano su funcionamiento. Nos quedamos con ganas de más, pero fuera se estaban celebrando más torneos y el número de asistentes aumentó considerablemente, animados casi seguro por el buen ambiente que se respiraba. En esta ocasión tocaba una ronda de juegos clásicos y hubo un momento de máxima afluencia cuando los curiosos se arremolinaron en torno a los participantes de uno de los campeonatos. ¡Como en los viejos tiempos!

Tuvimos algo de tiempo para sentarnos junto a Fran Gallego en el pequeño estand que había dispuesto a modo de punto informativo para cualquiera que se interesara en la CPCtelera o en el Amstrad en general. Fran tenía conectado un bonito CPC 464 a una X-Mem y una Gotek, y corría en el ordenador el SymbOS, el sistema operativo multitarea con interfaz gráfica basada en ventanas para ordenadores con CPU Z80 creado por Prodatron (Jörn Mika), y que sorprende por sus altas capacidades, aprovechando al máximo la exigua velocidad del chip de Zilog.

Fran nos dejó 'trastear' un rato con el sistema, pudiendo reproducir archivos musicales mediante un reproductor a lo Winamp mientras escribíamos una nota en un editor de texto con posibilidades de formateo, salíamos a una especie de símbolo del sistema a imagen del MS-DOS, o nos echábamos una partidita a un Pac-Man diseñado de forma nativa por el propio Mika para correr en SymbOS. Impresionante.

Se acercaba la hora de disfrutar de la última charla del sábado, y es que nada menos que Javier García Navarro y John McKlain hablarían del proceso de creación de 'Adiós a la Casta', el último juego



producido por el grupo 4Mhz que cuenta con un acabado realmente sobresaliente y que además posee un sentido del humor envidiable. Javier, el creador de 'Sardina Forever' es un auténtico experto en sacarle todo el jugo a máquinas tan limitadas en lo técnico, y aprovechó la ocasión para contar algunos secretos y técnicas con las que ahorrar memoria y sacar hasta la última gota de potencia de la CPU.

Con una charla muy bien estructurada y sin olvidar el más minúsculo paso, Javier fue desgranando todo el proceso creativo detrás de un juego como "Adios a la casta", desde la creación del motor del juego, heredero del "Juan Carmona" (aka "los cabezones") hasta cómo surge la idea para aprovechar ese motor.

Entre diapositiva y diapositiva, con momentos muy asequibles para la mayoría de asistentes y otros bastante más técnicos, sin olvidar en ningún momento el sentido del humor, pudimos aprender los pequeños



Para todas las edades. El mejor 'regalo' para los organizadores sea posiblemente comprobar como gente de todas las edades siguen disfrutando de estas máquinas con tantos años a sus espaldas.

secretos técnicos detrás de la maravilla que es "Adios a la casta". Triple Buffer, compresión... todo el juego quedó al desnudo.

Javier había estructurado tan bien la charla que incluso se incluían fechas de los eventos principales durante el desarrollo del juego, que nos permitieron hacernos una idea del tiempo de desarrollo y del ritmo demencial de trabajo. Destaca cómo el grafista, DaDMaN, dejó preparados sets gráficos y prototipos de personajes y tiles en muy pocos días, cuando no apenas unas horas. Impresionante.

John McKlain remató una charla de lo más interesante explicando de dónde surgieron las inspiraciones para las melodias y efectos sonoros del juego, sin desaprovechar la ocasión para cantar las alabanzas del Arkos Tracker, su tracker favorito, y con ello se dió por cerrada la primera, e intensa, jornada del evento.

El domingo llegamos puntuales a nuestra cita con el retro malagueño con una incógnita en nuestra cabeza: ¿aguantará bien el evento una segunda jornada? No en vano, por experiencias anteriores, sabemos que los eventos de dos días tienden a flaquear en su segunda jornada debido a su menor afluencia de público. RetroPixels Málaga no escapó a esta tendencia, pero supieron cubrirlo bien, como veremos más adelante.

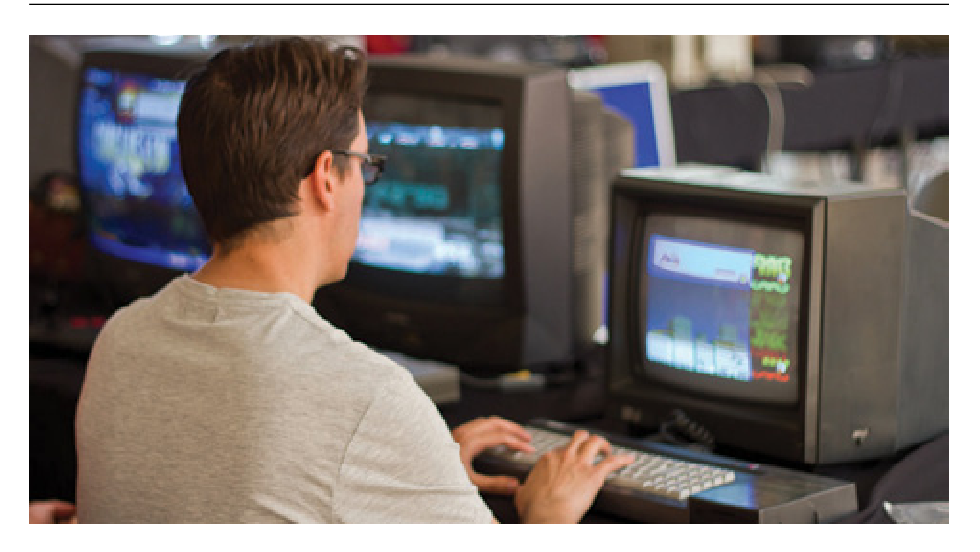
La jornada comienza como la anterior, con los primeros visitantes poniéndose a los mandos de la enorme zona de juego. Al bajar la afluencia de público respecto al día anterior, los visitantes tuvieron oportunidad de probar más máquinas, ya que no había que esperar tanto a que quedara alguna libre. Desde el principio vemos nuevamente emoción y caras de alegría allá donde pusieramos nuestra mirada. Ya hemos hablado largo y tendido en nuestra crónica del primer día sobre el "tinglado" que habían montado nuestros amigos de la Asociación ALTAIR, tanto en la zona de juego como en la exposición, así que los grandes cambios respecto a la jornada anterior serían los torneos y la conferencia.

Aquí creemos que la asociación dio totalmente en el clavo, programando una sola conferencia para el



El público en el bolsillo. Gaby López es un artista de tomo y lomo y volvió a demostrar su carisma y conocimientos en una charla impagable sobre el Amiga.





domingo. Tal y como comentábamos al principio de esta crónica, se notó que la afluencia de público no iba a estar a los niveles de la jornada anterior, tal y como sucede en la mayoría de eventos de más de un día de duración. El hecho de haber programado una única conferencia, además de un tema tan interesante como el Amiga, y con un ponente de lujo como Gaby López, provocó que la asistencia a la sala habilitada para las conferencias fuera alta, ya que los visitantes no tendrían otra oportunidad ese día de asistir a ninguna charla más. ¡Ahora o nunca!

Mención especial a la charla en sí, en la que el ya veterano en estas lides Gaby dio un auténtico recital de cómo debe ser una conferencia: amena, llena de anécdotas y datos curiosos, bien documentada y sin olvidar detalles importantes, pero manteniendo un ritmo alto par aevitar que los oyentes se aburran. Con Gaby nos enfrascamos en un auténtico viaje en el tiempo, desde los comienzos de la compañía primigenia, la compra por parte de Commodore y su ocaso final, pasando por todas las diferentes etapas que componen la historia de esta auténtica leyenda de la informática como es la serie Amiga.

Con un público entregado que siempre pudo interactuar y realizar comentarios, pudimos apreciar aplicaciones prácticas de la máquina, rememorar el horroroso marketing inicial por parte de Commodore y volver a disfrutar de grandes títulos lúdicos, como Moonstone o Turrican II, que exprimieron al máximo la máquina y arrancaron más de una sonrisa entre el público asistente. Toda una lección de historia de la informática que, por suerte para los que no pudieron asistir, está en proceso de editado y montaje para ser compartida en YouTube.

La jornada siguió trascurriendo con total normalidad mientras éramos testigos de momentos emocionantes, como esos padres que recordaban los juegos de su juventud de la mano de sus hijos e incluso esos reencuentros de amigos dispersos que eligieron RetroPixels Malaga como lugar de reunión para volver a verse. Las redes sociales seguían echando humo con palabras de elogio tanto para el evento como para la organización, demostrando que este tipo de actividades, bien llevadas, son muy agradecidas.

El día se remató con los dos torneos de rigor, dónde pequeños y mayores disfrutaron de Stunt Car Racer y Super Street Fighter II, llamando la atención que hubiera pequeñines que se atrevieran a participar en los torneos. Sin duda, una alegría ver como cada vez se empieza a disfrutar de la historia de los videojuegos a edades más tempranas.

Después de habernos sentido como en casa durante dos días y haber podido disfrutar de lo lindo, llegó el agridulce momento de la despedida. No tenemos más que palabras de agradecimiento a la organización por lo bien que lo pasamos durante los dos días del evento y por el trato recibido durante nuestra propia charla, así como al resto de ponentes y todos aquellos que se acercaron a departir un rato con nosotros. La espera se nos hará larga pero ¡ya estamos deseando ver qué nos depara RetroPixels 2017!

«El retro no debe ser algo elitista»

Hablamos con Jose Luis (Ckultur), miembro de la asociación ALTAIR y de Retro Entre Amigos, para que nos cuente algo más acerca de este nuevo encuentro retro en Málaga



Un podcast con mucho recorrido. Una vez al mes los miembros de Retro Entre Amigos se reúnen en torno a la 'mesa cuadrada' para dejarse llevar por los más variopintos temas.

¿Qué fue lo más complicado a la hora de organizar RetroPixels? ¿La logística, la organización del grupo... el Whatsapp echando humo?

Ckultur: Lo más complicado es siempre la coordinación pero, a diferencia de otros años donde la falta de experiencia y la presión nos hizo pasar algún que otro mal rato que ahora queda como anécdota, este año hemos contado con magníficos voluntarios y, pese a los pequeños problemas que pueda haber aquí y allá, todo ha ido bastante bien.

¿Qué ha sido lo más positivo del evento bajo vuestro punto de vista?

Ckultur: Sin duda la gente. La buena acogida, los padres que traen a sus hijos y les enseñan "sus viejos cacharros" y las caras de los niños ante el despliegue de esas luces y colores pixelados. Tampoco podemos dejarnos la ayuda desinteresada tanto en el voluntariado como en las conferencias, que este año hemos podido grabar y colgar en Internet..

Desde luego, la verdad es que os han visitado tanto puretas como nosotros, como padres con sus hijos pequeños, adolescentes buscando los torneos...

Ckultur: El retro debe ser algo que podamos transmitir a las nuevas generaciones como parte de esa historia que no debe ser olvidada. El retro no es tener los juegos guardados sino sacarlos y jugar con ellos para que, de esta forma, sigan vivos no sólo en nuestras mentes sino también en las de los más jóvenes. El retro no debe ser algo elitista.

La zona de exposición era simplemente impresionante. En pocos lugares se concentran tal cantidad de máquinas, algunas realmente 'rarunas'. ¿Debemos preservar nuestros 'cacharros' para las generaciones venideras, o es una cuestión histórica para nosotros mismos?



Cartel 'amiguero'. El ordenador de Commodore tuvo un lugar preferente durante el evento.

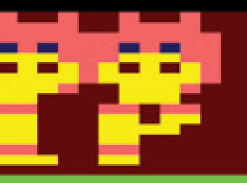
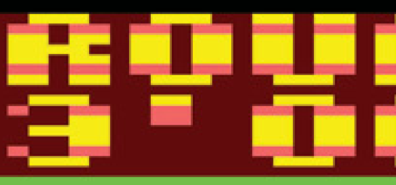
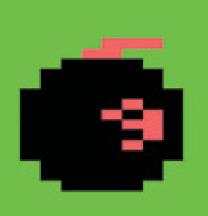
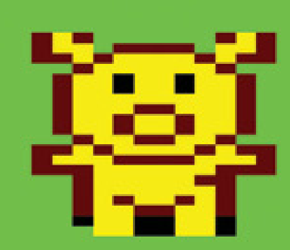
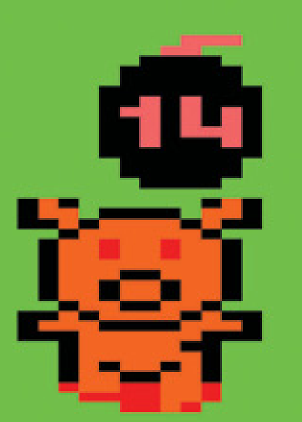
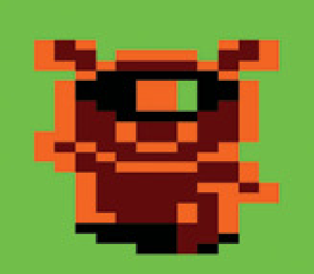
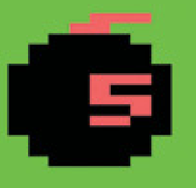
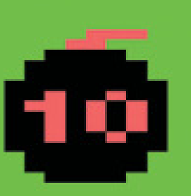
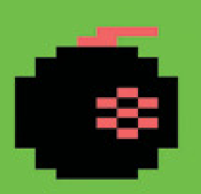
Ckultur: Al igual que los museos preservan la historia para todo aquel que quiera apreciarla, no sólo los expertos en ella, el retro debe ser preservado (aunque no dejemos de jugarlo) para que los jóvenes puedan aprender los orígenes y el sinfín de anécdotas que nos ha aportado este mundo nuestro.

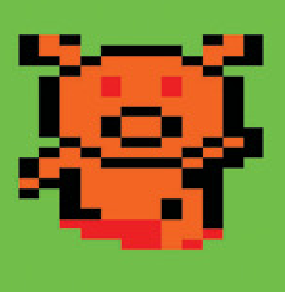
Finalmente no hubo mercadillo ni posibilidad de que existieran tiendas que vendieran sus productos ¿Es bueno o malo para un evento como RetroPixels? ¿Por qué esa 'nueva' polémica al respecto?

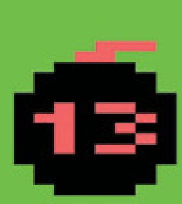
Ckultur: A la hora de hacer un evento como éste debemos tomar decisiones. Nuestra prioridad a la hora de hacer eventos fue la divulgación cultural y conseguir un área adecuada donde poder realizarla. La Universidad ha resultado una aliada más que apropiada para nuestros objetivos y sólo podemos agradecer su colaboración. Aun así, la Universidad tiene sus normas y nosotros las acataremos de buen gusto en aras de conseguir algo que, a nuestros ojos, ha ido tan bien como ha ido pese a los sacrificios.

De unas jornadas de este tipo se aprende muchísimo. ¿Qué cambiaríais para la siguiente?

Ckultur: Todavía es pronto para decirlo. Estamos manteniendo charlas entre nosotros para intentar repasar los posibles errores que hayamos cometido y, obviamente, arreglarlos en la medida de lo posible. Lo que sí te podemos garantizar es que la faceta cultural y la diversión seguirán siendo máximas prioridades para nosotros.


303300


3


14


5

10

8

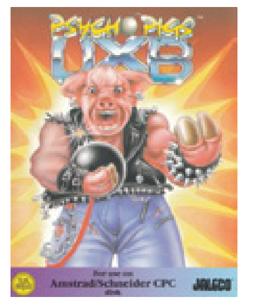



13



¿Bueno o malo? La responsabilidad de convertir el arcade de Jaleco, 'Butasan', recayó en manos de U.S. Gold, que ya nos tenía acostumbrados a intercalar juegos meritorios entre conversiones mediocres. Aquí acertaron.

Psycho Pig UXB



SISTEMA: Amstrad CPC
AÑO: 1988
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: U.S. Gold
PUNTUACIÓN: ****

Con el flamante Amstrad CPC 464 recién comprado, unos días antes, mis padres llamaron a uno de mis tíos para que vinieran a cenar a casa y que así de paso mis primos me enseñaran a manejarlo, ya que ellos hacía ya un año que tenían el ordenador en su poder.

Como todos recordaréis, el manejo básico de un ordenador de ocho bits es bastante sencillo, y como era imposible recibir un curso de BASIC en una noche, la mayor parte de la velada transcurrió probando y grabando juegos. A día de hoy no sabría decir qué fue lo que más me llamó la atención de aquel Psycho Pig UXB. Recuerdo tomármelo con bastante escepticismo mientras cargaba, ya que en mi infantil mente no entraba que un juego protagonizado por cerdos pudiera ser divertido.

¡Vaya si me equivocaba! Apenas había terminado de cargar cuando empezó a sonar esa pegadiza melodía del menú de inicio que acompañaba lo que parecía un baile porcino grupal y aquello ya me hizo gracia. Cayó una primera partida -a dobles con uno de mis primos- que me atrapó por el absoluto frenetismo del juego. En aquellos años no sabía que era una conversión de una máquina recreativa -salones de vicio que ya solía visitar acompañado de uno de estos primos-, ni que le faltaba la opción de agacharse para esquivar las bombas. Todo eso daba igual en aquel momento mientras me sumergía en la frenética batalla contra los enemigos y mi propio primo, que casi acertaba más veces a darme a mí que a nuestros enemigos.

La familia se fue, el juego no se pudo grabar aquel día porque no quedaba espacio en la única cinta virgen que había por casa, y servidor siguió durante horas y horas, ya a solas con toda la acción para uno mismo, saboreando cada partida como si acabara de descubrir la quintaesencia del videojuego. Con los años, otros juegos fueron desplazando a 'Psycho Pigs UXB' en esa sensación de descubrimiento del juego definitivo, pero su atractiva sencillez y acción adictiva le reservan un hueco eterno en mi corazón jugón.



Crónica de la segunda Arcade Con. El encuentro para amantes de las recres

Del 29 de abril al 1 de mayo, se celebró la segunda edición de Arcade Con, un encuentro muy especial para entusiastas de las máquinas recreativas que organiza la asociación Arcade Vintage. Os acercamos lo que ocurrió en aquel intenso fin de semana

Durante un largo fin de semana, que acabó por hacerse corto, los participantes pudieron disfrutar de multitud de actividades relacionadas con los arcade - charlas, talleres y visionado de películas y documentales, aunque también hubo espacio para la convivencia y, por supuesto, una serie de torneos que tuvieron lugar en el espectacular salón arcade de la asociación ubicado en Petrer, Alicante.

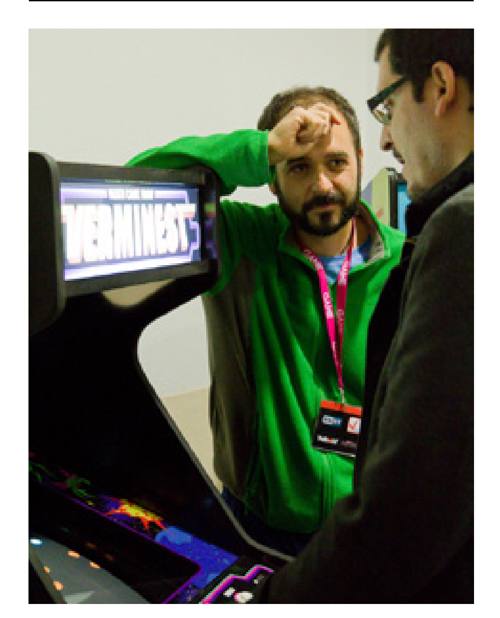
Las actividades comenzaron la tarde-noche del viernes, tras la cena, cuando pudimos disfrutar del divertido y nostálgico documental 'The Video Craze', un vistazo al resurgir de los arcades y los recreativos centrado en Estados Unidos que seguro dejó con los dientes largos a más de uno. Tras el visionado y un montón de suspense, se desveló por fin lo que se ocultaba bajo el plástico blanco que envolvía las insinuadas formas de una recreativa. Locomalito y Gryzor87 hicieron los honores, y tras unas cuantas vueltas por fin pudimos ver el estupendo mueble que han preparado en Arcade Vintage para la nueva interpretación de Verminest, un 'viejo' conocido de la biblioteca "videojueguil" de Locomalito, que vive ahora una segunda juventud gracias a esta especie de reimaginación bautizada como Death Came From Verminest.

Flanqueada a lado y lado por los muebles de Vortex Attack y Donkey-Me, otras maravillas de la escena indie/homebrew que la asociación ha 'convertido' en sendos muebles arcade, los desarrolladores posaron orgullosos y realmente agradecidos por el trabajo realizado en la nueva incorporación al elenco de Arcade Vintage. Un mueble sobriamente pintado de negro, rematado por un par de espectaculares artes vectoriales a los lados, inspirados en los juegos de los 80 de Namco y compañía, y una marquesina iluminada con el logo del juego, quedaban completados por una CPO espectacular que incluía un joystick de gran respuesta y unos botones super sensibles. El monitor CRT con orientación vertical hacía el resto, y muchos de los presentes comentaban que perfectamente podría haber pasado por una recreativa ochentera.

Con un cariz mucho más arcade, más difícil y un sistema de puntuación bastante complejo y estudiado, este nuevo Verminest exige del jugador



Máquina de Verminest. Locomalito y Gryzor87 hicieron el honor de descubrir la primera máquina de su último juego.



Como en los recreativos. Jaime, de Kaleido Games, observa como Juan se deshace de las hordas enemigas.



Seguridad arcade. Interesantísima la charla de Eduardo sobre los sistemas de seguridad incluidos en las placas.



Los entresijos del nuevo Verminest. Juan y Javier no escatimaron en detalles a la hora de presentar el juego a los asistentes.



¡A disfrutar! La jornada del sábado contó como colofón con la visita al salón que posee la asociación en Petrer. Numerosas "recres" dan la bienvenida al visitante que se adentra en esta verdadera máquina del tiempo.

que se pone a sus mandos que dé lo mejor de sí, se concentre y vaya descubriendo los diferentes patrones.

Tras machacar durante unas horas las máquinas dispuestas en la zona de convivencias, fue tiempo de cerrar 'el chiringuito' y tratar de descansar unas horas tras el largo viaje. El sábado era el día fuerte y había un buen montón de actividades previstas.

La mañana del sábado se presentó fría y algo lluviosa, pero no iba a aplacar las ganas de seguir disfrutando del evento. Un desayuno completo a base de churros y chocolate, acompañado de unas partidas mañaneras en las máquinas dispuestas en la zona comedor, nos pusieron las pilas rápidamente, listos para empezar con las charlas de la mañana. Jonay de Itchy Games trajo una demo de su última producción, una mezcla de Gauntlet y Smash Bros. para hasta tres jugadores con muy buena pinta, que





Máquinas de todo tipo. La variedad de máquinas en el salón es apabullante. Los asistentes disfrutaron también de los torneos organizados de un buen puñado de juegos, entre los que se encontraban Street Fighter II, Tehkan World Cup, Tetris o Pac-Man.

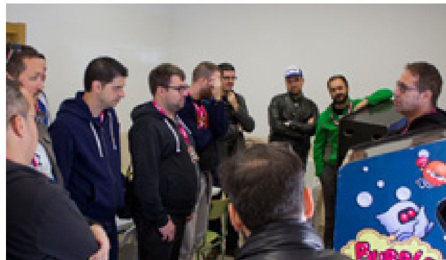
La Arcade Con 2017 ya tiene fecha, y se celebrará del 26 al 28 de mayo del año que viene, con la firme convinción de convertirse en el referente y el vínculo de unión entre desarrolladores y asociaciones arcade, sin olvidar la restauración de máquinas arcade.

algunos pudieron disfrutar unos minutos antes de pasar al salón.

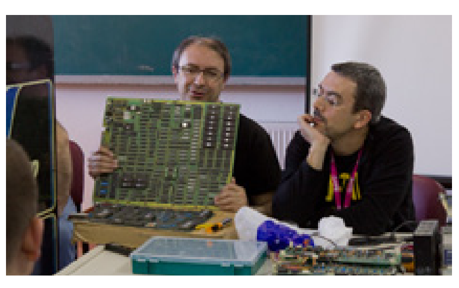
Tras la presentación por parte de los organizadores, comenzó la charla de Locomalito y Gryzor87, quienes explicaron a los presentes cómo fueron el nacimiento y desarrollo de Death Came From Verminest, a partir de la primera versión en blanco y negro, pasando por la especie de spin-off Verminian Trap y hasta llegar a la nueva versión exclusiva para máquinas arcade. “Verminest podría ser una saga de diferentes juegos basados en la saga espacial que nos habíamos inventado”, comentaba Locomalito a los asistentes.

A continuación tomó la palabra Gryzor87 para hablarnos del sonido y la música en los arcades, y en concreto de cómo ha realizado la música para esta nueva versión de Verminest, analizando las ondas de los chips de Namco en las recreativas de principios de los 80 como Galaga. Para hacerlo todo un poco más gráfico, el genial compositor de juegos como Maldita Castilla preparó una especie de pequeño taller en el que mostró cómo realizar los sonidos y músicas de Verminest usando diferentes herramientas.

Tras la comida comenzó la charla de Eduardo Ortiz, del blog Arcade Hacker, sobre ingeniería inversa y códigos secretos en las máquinas arcades y su hardware. Eduardo habló acerca de la evolución histórica de los arcades y su repercusión económica. En las primeras placas era fácil copiar los circuitos y el programa sin pagar por ello, así que pronto



¡Construye tu recre! En la última mañana del evento pudimos asistir a varios y útiles talleres.



¡Constrúyete tu recre! En la última mañana del evento pudimos asistir a varios y útiles talleres.

También petacos. Los aficionados a los pinball también pueden disfrutar de un gran rato en Arcade Vintage.

las compañías comienzan a crear chips llamados 'custom', únicos para determinadas placas y que por tanto hacían mucho más difícil, o prácticamente imposible, copiarlos. Pasando por famosos sistemas como CPS, CPS2, System16 y llegando hasta CPS3, "un verdadero Frankenstein", según el propio Eduardo.

Lo mejor de la charla se quedó para el final, cuando Eduardo explicó y mostró por primera vez cómo revivir una placa CPS2 muerta por culpa de la batería, a través de una interfaz diseñado por él y un grupo de personas usando un dispositivo Arduino. ¡Impresionante!

Al finalizar la charla de Eduardo, nos dispusimos a marchar al salón recreativo de Arcade Vintage para disfrutar de sus máquinas en 'freeplay' y participar en diversos torneos de juegos clásicos.

Durante la tarde-noche del sábado pudimos disfrutar de las excelencias del salón recreativo en el que se cuentan hasta 80 máquinas, repartidas entre sistemas muy antiguos como Space Invaders, Breakout o GunFight, placas más modernas tipo CPS2, Neo Geo o Naomi, y esa genial Out Run con el mueble 'Sitdown Deluxe' que hace las delicias de propios y ajenos. Pasamos unas horas geniales en un ambientazo amenizado por la música ochentera y la película Depredador en modo repetición constante. En los descansos entre torneos, partidas freeplay y charlitas, se formaban corrillos donde salían no pocas anécdotas y recuerdos de tiempos pasados. Fin del día con una fiesta con música y todos a descansar de cara a la última jornada del domingo.

Tras el desayuno, toca atender a la charla sobre la 'Historia de los Videojuegos' que imparte Rafa Martínez: un bonito paseo a través de algunos errores y curiosidades más sonados en esto de los juegos para ordenadores y consolas, sistemas fallidos, etc. Tras hablar de Space Invaders y su creador, la manera en que descubrieron lo que se ha venido denominando 'la curva de dificultad' en los videojuegos, Rafa se paró en la evolución de id Software y la historia de "los dos John", Carmack y Romero, haciendo especial hincapié en el momento en que Romero se 'independiza' y crea Ion Storm, un estudio con aires de parque de atracciones donde pretende que la creatividad rija sobre el diseño, pero la opulencia deviene en la marca de la casa y no había ningún proyecto en ciernes. Llegó entonces Daikatana, un desastre de dimensiones épicas, que prometía muchísimo y terminó siendo un fiasco tras no pocos retrasos- una espada de Damocles que acabó por caer a plomo sobre Romero, ion Storm y



Repleta de anécdotas. La charla de Rafa Martínez estuvo repleta de esas pequeñas historias que tanto nos gustan a los aficionados a los videojuegos.



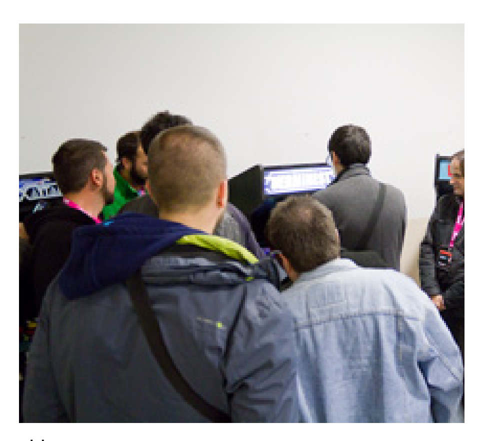
Foto de familia. Locomalito y Gryzor87 firmaron sobre la marquesina de la máquina 'Death Came from Verminest' que posee la asociación Arcade Vintage en su salón recreativo de Petrer. Foto: Rafael Alonso.

todas sus megalomaníacas ambiciones.

Una muy amena y divertida charala sobre algunos de los 'resbalones' más característicos de la industria. Esperamos volver a escuchar a Rafa en el futuro en alguno de los eventos retro a los que acudamos.

El resto de la mañana se pasó volando participando en los talleres que Arcade Vintage había organizado: 'Construye tu propia máquina recreativa', 'Reparacion de máquinas arcade' o 'Reparación de placas arcade, monitores y fuentes de alimentación', fueron los sugerentes temas escogidos con el objetivo de cubrir un amplio espectro de intereses y temática.

Elarcadio no dudó en ilustrar a los asistentes al taller de creación de nuestra propia 'maca', aconsejando acerca de los componentes, su precio, la configuración y disposición del hardware, el uso del puerto paralelo como conector de los mandos, etc. Ciertamente muy ameno, dando la oportunidad a los asistentes de interrumpir con preguntas y dudas que iban surgiendo a medida que mostraba el trabajo realizado por él mismo en tres recreativas con PC, destripándolas prácticamente.



Tomando nota. Los asistentes observan como Locomalito juega una primera partida con Verminest.

Por otro lado, el taller de restauración de placas también resultó muy interesante. En esta ocasión los asistentes pudieron aprender de primera mano algunos trucos y sugerencias para el fatídico momento que puede representar un fallo terminal en las placas arcade originales, tal y como comentaba Eduardo en su charla sobre hacking durante la jornada anterior. Las bases de datos online (incluso la que se puede encontrar en MAME), algo de pericia, un tester y paciencia, pueden resolver algunos problemas, si bien es cierto que en algún momento el problema nos puede superar, y para ello siempre podremos contar con gente tan dispuesta como los integrantes de la propia asociación Arcade Vintage.

Por desgracia no pudimos acudir al tercer taller, ¡ya que era imposible dividirnos en más!, pero nos han comentado, por descontado, que fue igualmente interesante y provechoso para los asistentes.

En definitiva, una experiencia realmente enriquecedora, social y muy, muy interesante. No sólo por el impresionante salón recreativo que han montado nuestros amigos y que deja con la boca abierta a cualquiera que se pasee por un local que alberga casi ochenta máquinas, desde las más clásicas a otras más modernas, sino por la convivencia y el buen rollo que en todo momento se ha podido respirar entre todos los participantes, algo inigualable y que, evidentemente, no se puede conseguir en un evento de otras características.

No nos queda más que felicitar a todo el equipo de Arcade Vintage, por la tremenda labor de preservación que hacen, la ilusión que le echan a este 'hobby' intemporal, y por haber reunido a un puñado de locuelos por las recreativas y los videojuegos. ¡Hasta el año que viene!


TRON
ATARI
Nintendo
Williams
SEGA
COSMIC GUERILLA
Galaga
VIDEO VAL
R-TYPE
TYRIS-FLA
maldita Castil
maldita Castilla
R-TYPE
ASTEROIDS
ARCADE VINTAGE



“No me sorprendió que ocurriera”. Entrevista a DoctorM64

Hablamos con el desarrollador argentino para que nos cuente cómo fueron los inicios y un desarrollo de casi una década del remake del ‘Metroid 2’ original para Game Boy, qué le pareció la actitud de Nintendo al ‘tumbarlo’ y cuáles son sus planes de futuro

Quizás uno de los proyectos más seguidos y longevos de la escena *homebrew* e independiente, ‘Another Metroid 2 Remake’ (AM2R para los amigos) salió a la luz pública a principios de agosto, sorprendiendo a propios y extraños por su altísima calidad, y el mimo con el que se habían trasladado los áridos paisajes y jugabilidad del original de Game Boy a un escenario más propio de los 16 bits. Por desgracia, la alargada sombra de Nintendo ha acabado con el sueño.

Y es que recientemente Nintendo ha decidido enviar cartas de la *DMCA* (*Digital Millennium Copyright Act*, la Ley de Derechos de Autor de la Era Digital) a los autores y/o hospedajes de multitud de proyectos que referenciaban a sus personajes y/o universos. El celo de la de Kyoto es posiblemente desproporcionado, máxime cuando se trata de proyectos sin ánimo de lucro y que bien podrían tener una salida mucho más digna, como la de aprovechar el trabajo de estos autores para revitalizar una saga de capa caída, como es el caso de ‘Metroid’.

Entre las “víctimas” de la última batida de Nintendo, se encontraba precisamente ‘AM2R’. “No me sorprendió que ocurriera. Me resultó chocante que haya sido tan rápido, ya que en los lanzamientos de los demos anteriores nunca tuve ningún inconveniente”, nos comenta DoctorM64.

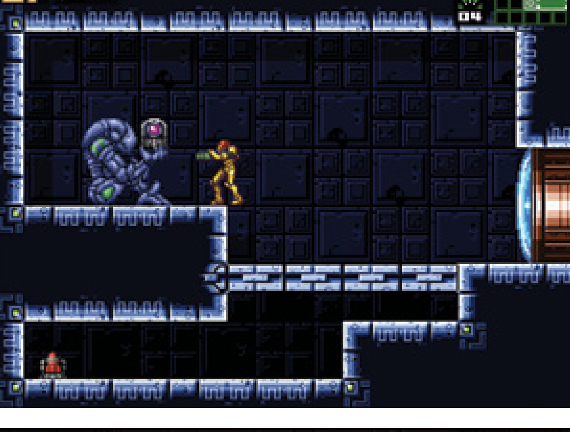
¿Por qué específicamente hacer un remake de un juego como ‘Metroid 2’?

Walter: En 2006 jugué al ‘Metroid Zero Mission’, y realmente me gustó la experiencia. Cuando finalmente terminé ‘Super Metroid’, quise jugar al ‘Metroid 2’, para terminar de cerrar la saga. Resulta que es un juego que, por más que sea un sólido juego de Game Boy, no pasa bien la prueba del tiempo. Decidí probar suerte y tratar de hacer un remake usando gráficos de ‘Fusion’ y ‘Zero Mission’, con controles mejorados. El proyecto era mucho más humilde y personal en ese entonces.

¿Tenías originalmente planes para, quizás, crear remakes similares de otros títulos de la franquicia? ¿O incluso de reimaginar de vuelta a las 2D alguno de los juegos de la serie ‘Prime’, por ejemplo?

Walter: No, la verdad es que no. El único juego que a







Excelencia en el legado. Las capturas de pantalla lucen espectaculares, y se juega tan bien como podéis imaginar. Gunpei Yokoi podría haber firmado, orgulloso, el trabajo realizado por DoctorM64 y sus colaboradores.

"Decidí probar suerte y tratar de hacer un remake usando gráficos de 'Fusion' y 'Zero Mission', con controles mejorados. El proyecto era mucho más humilde y personal en ese entonces"

mi criterio necesitaba actualizarse era 'Metroid 2'. La saga 'Prime' tiene una filosofía de diseño y narrativa que no funcionaría en 2D, sin convertirse en un juego muy distinto.

¿Qué tiene de especial la saga 'Metroid' y especialmente los títulos aventureros en 2D? ¿Dónde reside la "magia"?

Walter: Cada juego de la saga es excelente individualmente, para su época. Se nota el respeto por la saga por parte de los equipos creativos. Al menos en lo que respecta a mi humilde proyecto, intenté ser igualmente respetuoso con los personajes y la continuidad de la historia.

¿Qué opinas de lás últimas entregas de la saga? ¿Crees que se perdió algo con el salto a las 3D?

Walter: La saga 'Prime' sacrifica un poco la velocidad del juego, pero expande mucho más la narrativa del universo. Poder entender un poco más sobre cómo las cosas funcionan, y los hechos que ocurrieron en cada lugar, aportan mucho. Y luego está 'Other M', que salvo la historia, la dirección de voces, las cinemáticas demasiado largas, el sistema de expansiones que no tiene sentido, la falta de desarrollo del vínculo con Adam, y la linearidad innecesaria, es un muy buen juego de acción.

¿Cuál es tu juego favorito de la saga 'Metroid'? ¡Dejando de lado 'AM2R'! ;D

Walter: 'Super Metroid', de los 2D. Y el primer 'Prime', de los 3D.

¿Cuál era el objetivo inicial del proyecto? ¿Darle un lavado de cara, usando quizás assets extraídos del tremendo 'Super Metroid', o desde el primer momento estaba previsto completar la experiencia con contenido original?

Walter: En un principio, los únicos assets que iban a ser producidos eran los Metroids, y algunos enemigos comunes. Iba a ser un remake mucho más fiel y cercano al contenido original. A medida que talentosos artistas comenzaron a colaborar, también creció el alcance del proyecto.

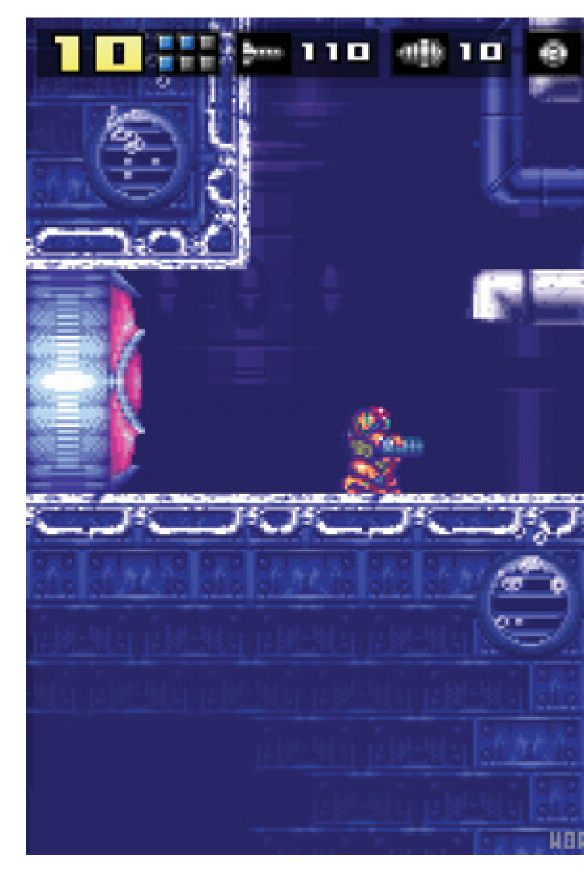
¿Qué grado de reaprovechamiento de assets hay en el juego? ¿Qué porcentaje dirías que corresponde a material creado especialmente para 'AM2R'?

Walter: Hay mucho material editado a partir de assets existentes de otros juegos. Pero producidos desde cero están las dos áreas nuevas (que no se encuentran en el juego original) y los jefes. Sería como un 40% del contenido gráfico. La banda sonora se produjo exclusivamente para el juego, con remixes de temas de varios juegos de la saga.

¿Cómo gestionasteis el redibujado de los escenarios? ¿Partisteis de algún mapa previo, con todas las localizaciones ya a mano? ¿Cómo planteasteis el sustancial cambio que suponen las dispares resoluciones de la Game Boy clásica (160x144 píxels) y Super Nintendo (256x224/512x448 píxels)?



La década prodigiosa. DoctorM64 ha invertido 10 años en la gestación de esta pequeña maravilla del tesón homebrew. Y resulta evidente en el magnífico resultado final.



Walter: 'AM2R' usa una resolución de 320x240, y cada pantalla corresponde a un cuadrado del minimapa. Cuando hice el editor del mapa, hice un boceto de cada área, usando como referencia la cantidad de pantallas que tomaba cada lugar en el juego original. Luego en Photoshop distribuía esas áreas, y trazaba el recorrido de la caverna principal que las conecta. Tener esa guía fue muy útil a la hora de hacer cada zona.

Pues el resultado es francamente impresionante; se juega, se ve y se escucha como si hubiera sido producido en los 90 en las oficinas de Nintendo. ¿Estás contento con el resultado? ¿Algo que hubieras cambiado?

Walter: ¡Muchas gracias! Hay un par de áreas y un miniboss que podrían haber tenido tema musical propio. Y la batalla final con la reina Metroid podría haber sido un poco más variada en cuanto a sus ataques. Salvo eso y otros detalles menores, estoy muy satisfecho con el contenido terminado.

¿Por qué fases pasó el proyecto? En primera instancia estabas tú solo, con una idea de qué podías alcanzar por tus propios medios. ¿Cómo varió el planteamiento conforme se fue uniendo gente al equipo? ¿Llegó a ser difícil de gestionar?

Walter: El principio fue lo más simple. Era yo solo, haciendo el juego mientras esperaba a los clientes de mi estudio de grabación. Tenía planeado cómo iba a ser cada área de forma realista, teniendo en cuenta mis limitaciones como programador (estaba recién empezando en ese entonces). Había otros proyectos que querían recrear el 'Metroid 2', pero todos terminaron cancelándose, creo que por aspirar a más de lo que podrían lograr sin fines de lucro.

Luego un artista se suma al equipo, y de repente me encuentro usando tiempo para gestionar sus tareas, aparte del desarrollo. Tras un par de demos, aparecen voluntarios para testing, y llevar la cuenta de cuáles errores fueron solucionados y cuáles no empezaba a ser complicado.

Eventualmente conseguí trabajo como programador, y al ser parte de un equipo tuve que adaptarme a una forma de trabajo, donde aprendí sobre organización de proyectos. Pude aplicar ese conocimiento a mi proyecto personal, y de esa forma aprovechaba el tiempo de los artistas y testers que me ayudaban.

El último desafío fue la entrega final, decidida a final del año pasado. Por suerte, varios artistas pudieron seguirme el paso y cumplir profesionalmente con su labor. Como siempre, estuve arreglando errores hasta media hora antes del lanzamiento del juego.

¿Qué herramientas utilizasteis para el desarrollo? En un post reciente leímos que originalmente utilizaste GameMaker para el desarrollo, pero que durante el desarrollo aprendiste a programar en C#. ¿Cambiaste de plataforma durante el desarrollo o completaste 'AM2R' en GameMaker? ¿Te planteas liberar el proyecto a la comunidad, ahora que como juego ha sido apartado de la vista, con fines educativos?

Walter: Todo está hecho en GameMaker. Se migró varias veces a versiones más recientes, siendo el salto a GameMaker: Studio la mas trabajosa (cerca de 2 meses de trabajo). Mientras, aprendí a programar en C#, ya que la sintaxis es muy similar, y pude conseguir trabajo como programador gracias a eso.

Diez años de trabajo es much o tiempo. ¿Qué impacto dirías que ha tenido el desarrollo de 'AM2R' en tu vida profesional? ¿Y en tu vida personal?

Walter: Ahora me estoy ganando la vida gracias a lo que aprendí en el correr de los años trabajando en 'AM2R', así que el cambio fue positivo. Mi vida





“No me sorprendió que ocurriera. Me resultó chocante que haya sido tan rápido, ya que en los lanzamientos de los demos anteriores nunca tuve ningún inconveniente”

personal siempre fue la misma, acá en Argentina no mucha gente conoce la saga ‘Metroid’, así que no suele surgir como tema de conversación.

Y ahora, la pregunta candente: ¿qué piensas del fatídico DMCA enviado por Nintendo (entre los más de 500 enviados de golpe)? ¿Por qué crees que Nintendo no puede escoger otros caminos con la Comunidad, como el caso de Sega con el motor para móviles y sus juegos ‘Sonic’?

Walter: No me sorprendió que ocurriera. Me resultó chocante que haya sido tan rápido, ya que en los lanzamientos de los demos anteriores nunca tuve ningún inconveniente. Nintendo es una empresa muy conservadora en cuanto a sus Propiedades Intelectuales, y ésta hubiera sido una buena oportunidad para demostrar que el trabajo de los fans y de los creadores en YouTube son una buena influencia para sus marcas y productos. Lamentablemente no cambiaron de parecer.

A la luz de lo anterior, ¿qué pasará con ‘Metroid: Confrontation’? ¿Poder mantenerlo (de momento sigue descargable en la web) implicaría la posibilidad de ver algún otro nuevo desarrollo dentro del universo ‘Metroid’? ¿O se te han quitado las ganas de tener que lidiar con la maquinaria legal de las grandes compañías?

Walter: No fue afectado por todo esto. Quizá el día de mañana le ponga algo de atención para actualizarlo un poco, pero en este momento prefiero usar mi tiempo en proyectos propios. Los temas legales son desalentadores, y pensar que mi trabajo puede terminar con la cancelación de ‘Confrontation’ también, hace que lo piense dos veces.

El apoyo de la Comunidad está fuera de toda duda. ¿Qué les dirías a todos aquellos que te han “acompañado” en este largo viaje?

Walter: Hubo muchos meses donde mi post en el blog era “Este mes tuve inconvenientes personales, no hubo mucho progreso”, y aún así la gente siguió apoyando el proyecto. Sin la comunidad, puede que hubiera abandonado el juego hace mucho. Eternas gracias por el apoyo durante todos estos años.

Quizás el final ha sido un poco agridulce. ¿Qué conclusiones puedes sacar, sabiendo de antemano que había muchas probabilidades de que Nintendo se fijara en tu proyecto y acabara por ‘tumbarlo’?

Walter: Quise que el juego saliera terminado para que la comunidad lo disfrute. Lo hubiera sacado cuando lo hubiera sacado, el final iba a ser el mismo. Así que mi compromiso fue hacer el mejor juego posible, que pudiera ser lanzado en el 30 aniversario de ‘Metroid’, aún cuando pasó lo que terminó pasando.
La gente lo disfruta, y para mí eso es más que suficiente.

En cualquier caso, ¿qué es lo siguiente? ¿Podemos esperar nuevos juegos en fechas futuras?

Walter: Sigo teniendo algo de tiempo libre todas las noches. Y estoy empezando a armar los cimientos de un futuro proyecto. Lo estoy encarando de una forma muy distinta, aplicando lo que aprendí en los últimos años habiendo trabajado en el remake del juego. Eventualmente compartiré información cuando haya algo que mostrar, seguro en @AM2Rgame.

¿Qué otros títulos de alguna saga clásica de Nintendo te hubiera gustado poner al día? ¿Y de otra compañía?

Walter: En este momento creo que tuve suficiente tiempo de mi vida centrado en remakes. Al menos para mi próximo proyecto, pienso hacer algo original.



Crónica de Amstrad Eterno. Una sólida base sobre la que seguir construyendo

Asistimos a la primera edición del evento centrado en el sistema de Sir Alan Sugar





Presencia de RetroManiac. Arriba: el chiringuito montado para la ocasión. Izquierda: Además de revistas presentamos en primicia DOOMSDAY y la demo de Sir Ababol 2 para CPC de The Mojon Twins. Debajo: Galactic Tomb, lo nuevo de ESP Soft, presentado en la feria



A menudo se ha acusado a la escena cepecera de estar muy parada y a la máquina de no gozar de la popularidad de antaño. La primera edición de Amstrad Eterno nos iba a servir como excusa perfecta para medir el ambiente de la escena 'sugarina'. Sin atreverme a negar rotundamente la primera frase, lo cierto es que los seguidores de las máquinas de Amstrad han demostrado que siguen estando ahí, solo que haciendo algo menos de ruido que otras escenas.

Con mucha ilusión nos encaminamos el pasado día 16 de abril al Espai Josep Bota, situado en la antigua fábrica Fabra i Coats del barrio de Sant Andreu, en Barcelona. El recinto, ahora reconvertido en espacio cultural, es una antigua fábrica textil del siglo XIX, añadiendo un toque aún más retro a un evento de estas características. Unos carteles colocados por la organización nos fueron marcando el camino en el interior del recinto, hasta llegar a la sala en la que se celebraría esta primera edición de Amstrad Eterno.

> “En RetroManiac habíamos comenzado a preparar el evento con mucha antelación. Queriendo aportar nuestro pequeño granito de arena a la escena, preparamos un número especial de la revista para la ocasión, dedicado en exclusiva a la pasada edición del #CPCRetroDev 2015”

Lo cierto es que en RetroManiac habíamos comenzado a preparar el evento con mucha antelación. Queriendo aportar nuestro pequeño granito de arena a la escena, preparamos un número especial de la revista para la ocasión, dedicado en exclusiva a la pasada edición del #CPCRetroDev 2015. Varios eran nuestros objetivos con dicho número especial: involucrarnos con la actividad de la escena y reforzar la apuesta educativa del #CPCRetroDev, enfrentando a los estudiantes de la Universidad de Alicante a las críticas sobre sus trabajos.

Un breve vistazo, nada más acceder al recinto, nos permite comprobar como el día promete. La sala elegida para realizar el evento tiene unas dimensiones adecuadas para la asistencia prevista y se está







Torneos. Los asistentes pudieron participar en los torneos de Psycho Pig UXB y Fernando Martín Basket Master, perfectamente organizados por Pixelsmansion y Game Museum.



CPCRetroDev también tuvo presencia. "Pequeña" pantalla para un cada vez más completo Space Moves.

empezando a llenar con los estands de mucha gente ilustre en la escena del CPC. Gracias al soporte prestado por Toni, alias makinavaja, presidente de la AAMSX, pudimos preparar la logística necesaria para montar un estand propio en un evento de estas características. ¡Mil gracias, maki!

La parte central del edificio fue reservada para escenario y ponencias, separando con biombos dicha parte de la zona de los estands. Así, la sala quedó dividida entre el cuadrado de la zona de ponencias y la zona, en forma de U, para los puestos. Codo con codo con nosotros se encontraban los chicos de Bizarro Games y ESP Soft presentando novedades. Bizarro Games traía la conversión a CPC —incluso en cinta a precio popular— de Zombi Terror Reloaded, mientras que ESP Soft asombró al público con la demo de Galactic Tomb, un arcade de scroll multidireccional que no dejaba indiferente a nadie que se pusiera a sus mandos. ¡Chapeau!

También muy cerca nuestro se encontraba Fran Gallego, en el estand de Byterealms, promocionando el #CPCRetroDev, acompañado de un buen cargamento de cintas con los juegos presentados a concurso tanto en 2014 como en 2015, con una suculenta oferta para hacerte con las dos cintas a precio competitivo. Cabe destacar que esta ha sido la primera ocasión en la que poder adquirir la cinta con los juegos de 2015, aunque la venta por Internet comenzará en breve. Tras un paseo por los estands, constatamos que ahí estaban la asociación Retromaniacs, coorganizadores del evento junto a Un Pasado Mejor; Vysion, con una curiosa apuesta por la realidad virtual simulando un salón recreativo; Retropixeladores con su correspondiente cargamento de figuras "Hama Beads"; o el propio Víctor Ruiz, que mostraba su particular sistema de realidad virtual, Lakento.

También nos encontramos con Star2024 de Matranet, quien despachaba primeras ediciones de juegos cepeceros como The Return of Traxtor, Justin o Bubble Bobble 4CPC, con la feliz coincidencia de que CNGSoft, autor de los dos últimos, se encontraba en el evento. Nuestro amigo Isaac Viana también acudió al evento promocionando su proyecto de GameXploitation. Derrochando simpatía como







El #CPCRetroDev 2015 también en 'físico'. Detalle de la cinta que incluye todos los juegos presentados a la edición de 2015.



Numerosas visitas. Aunque la entrada era gratuita, el hecho de entregar un número para un sorteo serviría para conocer la asistencia del evento, algo más de 600 personas a lo largo del día, teniendo por la mañana una presencia más fuerte de público.

siempre, Isaac estuvo poniéndonos al tanto de todas las novedades referente a sus proyectos, así como adelantándonos en primicia nuevos contenidos y cambios en su canal de YouTube. Como siempre, desearle mucha suerte a nuestro amigo en su andadura.

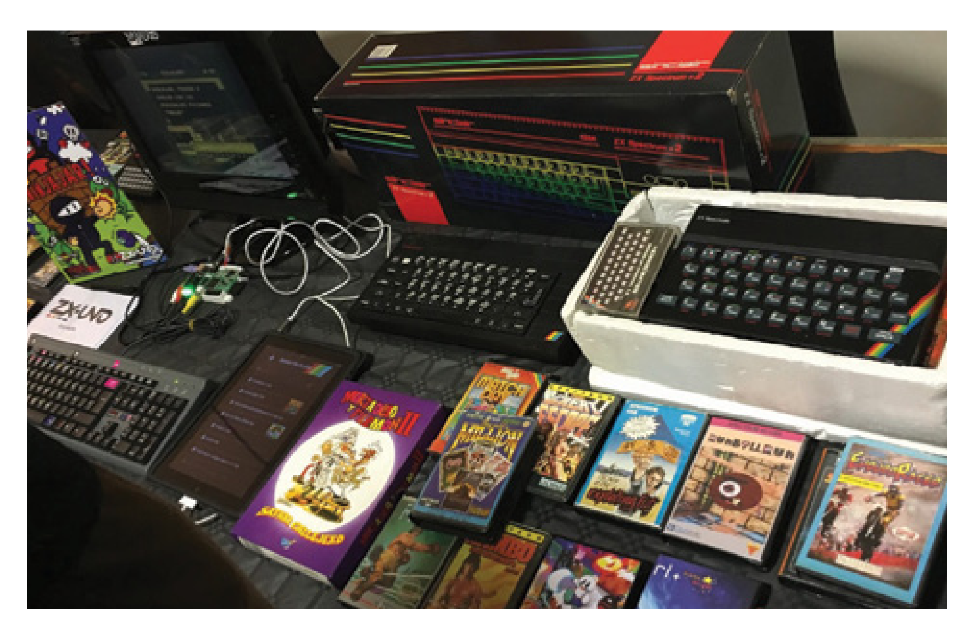
En el evento también pudimos encontrar el estand de Time Machine, la máquina recreativa basada en Raspberry Pi de la que os hablamos en estas mismas páginas. Precisamente en este estand se vivieron momentos curiosos, como la visita de Víctor Ruiz para jugar a Space Moves, un juego que es un claro homenaje a las creaciones de Dinamic, así como un torneo a la demencialmente difícil nueva demo de dicho juego, con notables diferencias respecto al juego presentado al #CPCRetroDev 2015.

A su lado podíamos encontrar a Javier García Navarro, autor en su día del "peculiar" Sabrina, presentando las ediciones físicas de Sardina Forever y Adiós a la Casta. Con un gran sentido del humor, Javier estuvo departiendo con todo el que se quiso acercar por su zona, tanto en su faceta de programador durante la "edad de oro" como en su actual faceta de desarrollador homebrew.

Y por fin llegamos al estand de El Mundo del Spectrum, donde el gran Javier Ortiz nos enseñó la pequeña colección de máquinas y software por la que habían apostado como plataforma invitada. Mención especial al prototipo de Zx UNO de Hark0, que nos dejó salivando a los que tuvimos la desgracia de quedarnos fuera de su exitosa campaña de Verkami.

Cerramos el paseo con los legendarios Retroworks, quienes vinieron al evento con algunas ediciones físicas de sus creaciones más conocidas, tanto para Amstrad como para la plataforma invitada.

La exposición montada por los chicos de Amstrad Eterno en esta primera exposición era bastante notable, con algún acompañamiento esporádico de periféricos de la propia casa. Lo cierto es que faltaban algunas de las rarezas más difíciles de conseguir, como el MegaPC o los clónicos de europa del este, pero aún



Spectrum, la plataforma invitada. Sinclair también tuvo presencia gracias a los amigos de El Mundo del Spectrum.



Invitados de lujo. Amstrad Eterno contó con un ciclo de charlas realmente completo y muy interesante.



así la exposición nos llevaba a un magnífico viaje en el tiempo a través de las creaciones de la casa británica, incluidos algunos modelos alemanes de la casa Schneider.

Las conferencias

El ciclo de charlas se abriría con una asistencia al evento más que aceptable. Puntuales a su hora, los creadores de la 'Enciclopedia Homebrew' subieron al escenario para charlar con los asistentes sobre el proceso de creación de la obra,

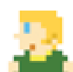
Llega el turno para la siguiente conferencia, con sorpresa incluida. Suben al escenario Toni Ramírez, Fran Gallego y César Nicolás Gonzalez para hablarnos de la #CPCRetroDev, tanto desde el punto de vista de participantes como organizadores. Toni y César compartieron con nosotros sus vivencias durante la creación de los que fueron los primeros clasificados en la categoría PRO del concurso, mientras que el profesor 'retroman' dio unas pinceladas de creación de videojuegos con CPCtelera. Durante su charla, Fran Gallego anunció la convocatoria de la cuarta edición del #CPCRetroDev 2016, con importantes novedades. Después de anunciar fechas y categorías, acepté la invitación de Fran para subir al escenario y anunciar a los asistentes el jurado tan especial que hemos logrado para la edición de este año, en la que RetroManiac vuelve a repetir como soporte de la organización en diferentes tareas.

Se tratan nada más y nada menos que de Jon Ritman y Cesar Astudillo, encargados de entregar las menciones especiales: Jon Ritman al mejor avance técnico y Gominolas a la mejor música. Fuera del anuncio oficial pudimos confirmar, aprovechando su presencia, al encargado de entregar la tercera mención especial: Víctor Ruiz se encargará de la mención especial al videojuego más innovador.

En pleno pico de asistencia al evento -y con un importante aumento de la temperatura- subieron al escenario los músicos Cesar Astudillo, Alberto J. Gonzalez y José Antonio Martín a dar una charla sobre la música en la edad de oro del software español, que estuvo en todo momento muy animada y acompañada por temas clásicos de juegos de la época como Hostages, Silent Shadow o A.M.C.
En la hora de la comida se nota una bajada en la afluencia de público, a pesar de la subida al escenario de toda una leyenda como es Víctor Ruiz. En la primera de las dos ponencias en las que participaría, Víctor nos hablaría de uno de sus proyectos actuales: las gafas de realidad virtual de Lakento. Víctor se vino con un pequeño cargamento desde Madrid y desde nuestra privilegiada posición -teníamos el estand practicamente frente al de Víctor Ruiz- pudimos ver como más de un fan se acercó a llevarse una y, de paso, su firma.

Durante la tarde aparecen en el escenario grandes nombres de la edad de oro del software español. Ricardo Cancho, Raúl Ortega Palacios y Luis Rodriguez Soler dieron un repaso al grafismo en la época dorada, que se vio complementado con una vista al futuro. Y es que Raúl Ortega ha decidido rescatar Alhambra Tales, un proyecto que nunca llegó a fructificar en Dinamic, programándolo en la actualidad para ZX Spectrum. Luego Juan Giménez hablaría de sus portadas para videojuegos y Víctor Ruiz, Javier García Navarro y José Vicente Pons harían lo propio sobre el desarrollo de videojuegos, metiéndose al público en el bolsillo.

Dejamos el evento con un muy buen sabor de boca. Para ser un primer evento las cosas salieron bastante bien, sin problemas de organización ni altercados a reseñar. Lo familiar del ambiente y la camaradería imperante ayudaron, y mucho, al perfecto desarrollo de la jornada. Cabe destacar quizás, como punto negativo, el hecho de que no se grabaran las ponencias de gente de tanto nivel, para compartir con las personas que no pudieron acudir al evento, pero no nos cabe duda de que lo positivo supera con creces a lo negativo y se ha dejado el listón muy alto. De seguir así, evolucionando positivamente, Amstrad Eterno acabará convirtiéndose en un referente, no sólo de la escena Amstrad en particular, sino del retro en general. ¡Larga vida a Amstrad Eterno!



“Recuperamos The Prayer of the Warrior por su historia, que es la de Emilio y Fran”

Descubre cómo se edita en la actualidad un juego inédito y olvidado para ZX Spectrum

Hablamos con Felipe (Vakapp) y Fran (MasterKlown) sobre el proceso de recuperación y creación de una edición física para el juego de Spectrum ‘The Prayer of the Warrior’, un título diseñado por los hermanos Serrano en los 90 que cayó en el olvido y que estos dos entusiastas han recuperado para la campaña de Verkami de 1985 Alternativo y The Mojon Twins que se inició en abril de este año.

Contadnos, ¿cuándo os enterásteis de la existencia de este juego?

Felipe: Como enamorado del retro, siempre estoy leyendo páginas del tema y en el 2013 leí un interesante artículo sobre la restauración del juego en su versión Amstrad y de ahí empecé a seguirle la pista, lo localicé para Spectrum y pude jugarlo un poco.

Fran: Me enteré a través de Felipe. Me preguntó disponibilidad y ganas de embarcarme en el proyecto, y dado que oportunidades así se presentan rara vez en la vida, por supuesto que me tiré de cabeza.

¿Por qué os quedásteis tan ‘prendados’ de este juego? ¿Qué es lo que destacaríais de The Prayer of the Warrior?

Felipe: Lo primero sería en tal caso que me recordaba a mi amado Myth, un juego excepcional para la máquina de Sinclair, en mi opinión. A simple vista, y en las primeras partidas, te das cuenta del amor por el detalle, animación y el diseño en general del juego. Pero en segundo lugar y más importante, por su historia, que es la de Emilio y Francisco Serrano.

Fran: Por tres motivos, principalmente. El primero es que siempre me han gustado los cómics de Conan, y el entorno me recordaba poderosamente la atmósfera del cimmerio y todo aquel u niverso. El segundo es el factor añoranza: crecí con un Spectrum y, para los que hemos vivido esa época, nos resulta muy difícil no sentirnos atraídos por estas cosas (sí, somos unos románticos). El tercero, y no menos importante, es porque también me recordaba a Myth y a juegos similares que tuve el placer de disfrutar en aquel momento, considerando que este título se merecía un lugar en ese Olimpo.

Contadnos un poco sobre la historia de los hermanos Serrano y el proyecto original. ¿Por qué no salió adelante?



Versión física de lujo. Un juego que nunca llegó a aparecer en su tiempo y que en la actualidad es editado por primera vez, de manera oficial y con la posibilidad de hacerse con un pack como el que apaerece en la imagen. ¡Fabuloso!

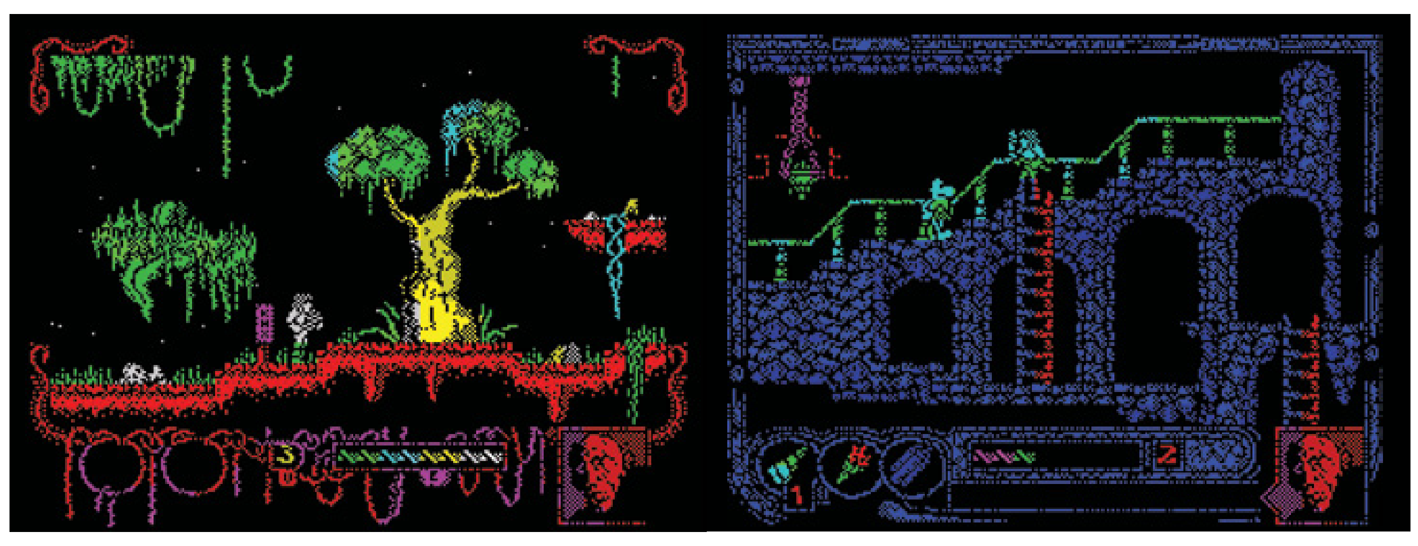
Felipe: Si este juego tiene un encanto especial es porque representa lo ocurrido en esa época. Resumiendo, los Serrano terminaron una demo del juego, la presentaron a varias editoras, Zigurat se interesó y les pidieron tres versiones (Spectrum, Amstrad y PC). Acabaron la primera, y durante la segunda se produjo el crack de los 8 bits en España. Recibieron un llamada que les informaba que se paralizaba todo. Las empresas cayeron, los colaboradores cayeron… Llegaron los 16 bits y las consolas, y desapareció repentinamente el interés por los microordenadores y sus juegos. Fue tan simple e impersonal como eso.

Felipe, ¿cómo contactaste con los autores originales? ¿Cómo fueron esas primeras conversaciones? ¿Creyeron que existía ese interés real por terminar de publicar su juego?

Felipe: Tuve la suerte de poder expresar mi amor por este juego en vuestro número 10 (página 120 *Risas*). Yo vivo en la casa de 1985 Alternativo, metido en mil fregados y, al poco de acabar el artículo, se me ocurrió que ya que publicamos de vez en cuando cosas para el ZX … ¿por qué no publicar este juego de una puñetera vez? ¿Se podría? ¿Cómo? *Risas* Recuerdo la emoción del momento. Busqué y rebusqué el nombre de los creadores y me puse a rastrear alguna forma de contactarlos. Eso me llevó a encontrar el twitter de Emilio y le escribí dándole mi e-mail, me escribió al poco y ya le conté el proyecto. La verdad es que estaba muy emocionado por la idea y sorprendido de que aún se hablara de su juego. Han sido un encanto y nos han apoyado en todo. Son súper majos. Entonces llamé a Albert, de Fase Bonus, y le pareció muy interesante el proyecto; si no es por ellos no podríamos haberlo sacado, así que parte del mérito es también suyo.

Imagino que llega un momento en el que hay que ponerse manos a la obra. ¿Hubo que tocar el código del juego? Si es así, ¿qué se hizo y cómo?

Felipe: Eso me planteó un dilema moral que Emilio me resolvió muy pronto. El juego no tenía música, y eran conocidos algunos bugs que han ido descubriendo



Recuperado como merece. El juego de los hermanos Serrano vive una segunda juventud gracias a la edición física publicada por Restos Soft y 1985 Alternativo.

«Recuerdo la emoción del momento. Busqué y rebusqué el nombre de los creadores y me puse a rastrear alguna forma de contactarlos. Eso me llevó a encontrar el twitter de Emilio y le escribí dándole mi e-mail, me escribió al poco y ya le conté el proyecto»

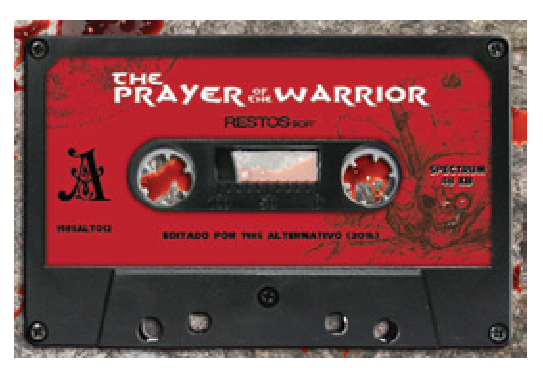
con el tiempo. Era muy apetitoso como diseñador, meterle mano, pero en el fondo no quería tocar nada. La filosofía del proyecto era lanzarlo como si no hubiesen pasado 25 años. Respetarlo al máximo. Cuando le pregunté sobre las posibilidades me dijo que "no cabe ni un byte". A mí me vino muy bien. El juego está tal cual ellos lo crearon; en el fondo es lo más justo.

¿Entonces, no se tocaron los gráficos y/o el sonido y músicas del original para esta edición?

Felipe: No, hemos hecho de editores en toda regla, le hemos dado una portada, un manual de instrucciones y un mimo personal para que pueda llegar a la estantería de todo aficionado sin alterar el producto original, ya de por sí grandioso.

Una vez metidos en harina había que pensar en la posible edición física. ¿Qué opciones contemplasteis?

Felipe: Sólo pensamos en la edición física. El juego está disponible para su descarga en varios portales desde 2003, creo recordar. Queríamos cerrar el círculo, ya no por nosotros, sino por Emilio y Francisco. Gracias a un trabajo genial, ya se terminó la edición Amstrad, nosotros sólo quisimos que hubiese una edición oficial y supervisada paso a paso por los creadores. Me hubiese gustado haber podido sacarlo en disco para el +3 o incluso hablar con los chicos de la versión de Amstrad, pero es imposible encontrar discos vírgenes para CPC y +3, y canibalizar no es una opción. ¡Si alguien tiene 100 o 200 discos vírgenes en casa, que se ponga en contacto conmigo! *Risas*

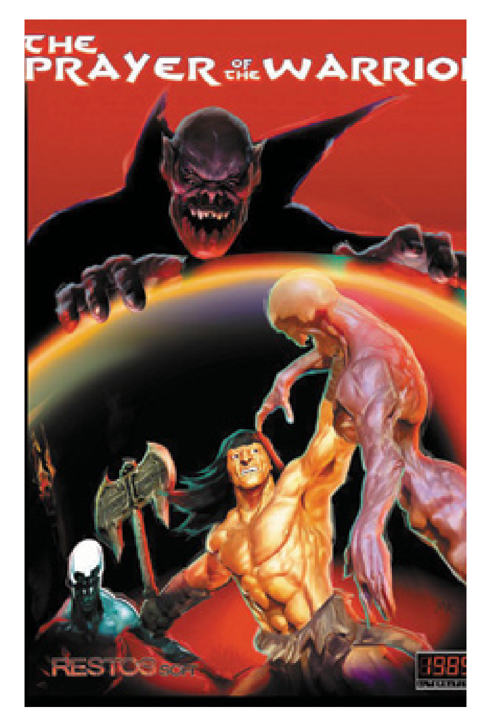


Fran: Dentro de la edición física pensamos en posibles añadidos, algo que hiciera esta edición inolvidable. Algo que nos gustaría ver si nosotros fuéramos a una tienda a comprar un juego y que dijera: "¡Eh, que todo esto se ha hecho pensando en vosotros!". Lamentablemente, estos planes no se han podido llevar a cabo por ciertos asuntos, pero todavía no está dicha la última palabra al respecto :)

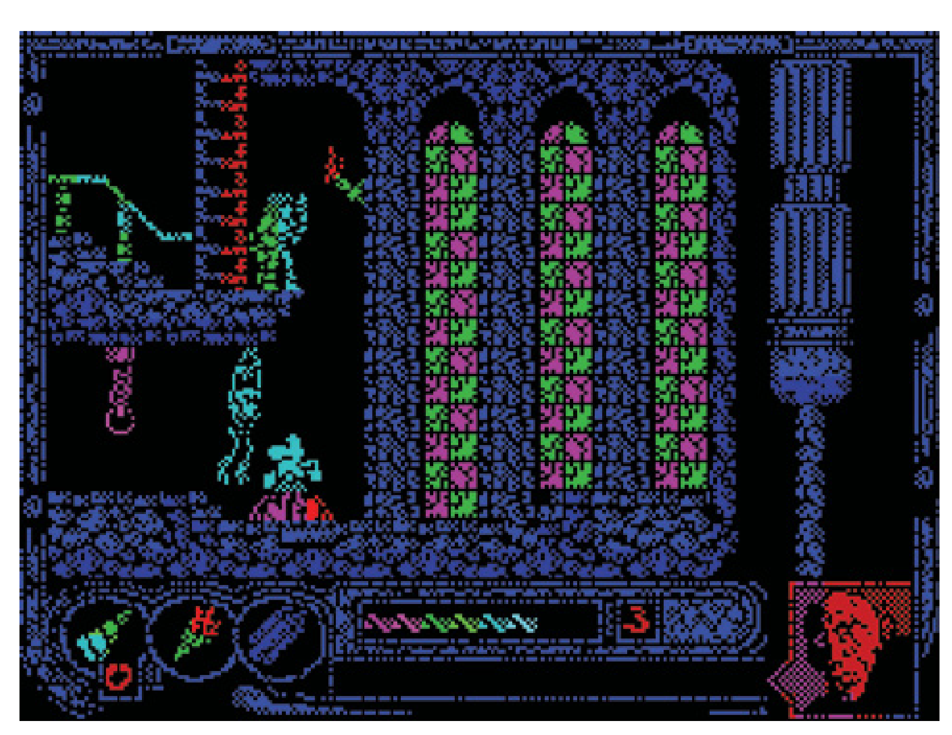
Finalmente, ha sido el crowdfunding de 1985 Alternativo donde ha cristalizado esta edición física. ¿Qué os ha parecido la acogida por parte de la comunidad retro? ¿Se podrá conseguir el juego en físico una vez agotadas las unidades de la campaña?

Felipe: La verdad es que ha sido muy emocionante. Hemos dado mucha lata con el juego en redes (sobre todo yo *Risas*) porque no sabemos si se va a poder conseguir luego (me temo que no). Queríamos hacer que fuese especial, pasamos de 35 unidades a 80 y con posibilidad de aumentar la tirada. Yo recomendaría hacerse con él, porque igual luego es imposible. A todos nos ha emocionado y las reservas nos dicen que a muchos otros también. Personalmente me hubiese gustado que fuesen miles, pero ya es difícil encontrar a 80 personas capaces de comprar un juego en físico para Spectrum en 2016. Yo me siento muy satisfecho.

Fran: Personalmente, me ha parecido genial. Sólo esperamos que la comunidad disfrute tanto del juego como los hermanos Serrano al ver que, 25 años después, su criatura ve la luz de forma oficial, al igual que hemos disfrutado nosotros por haber ayudado a que esto sea posible. No sabemos si volverá a estar disponible en formato físico después de la campaña de Verkami, pero si recibimos una respuesta positiva por parte de la comunidad es probable que salgan más ediciones.



Ilustrar como en los viejos tiempos. Ni Felipe ni Fran han querido dejar nada al azar, así que la carátula del juego presenta un aspecto tan profesional como 'ochentero'.





«Tengo la sensación de haber puesto un granito de arena en algo grande, no necesariamente fastuoso, pero sí lo bastante importante como para hacer que las personas implicadas, especialmente los hermanos Serrano, tengan un grato recuerdo de la experiencia»

Contádnos algo sobre la imagen promocional (carátula...) del juego: cómo se encargó a Fran su realización, cómo fue el proceso de creación, etc.

Felipe: Quería a Fran desde primer momento. Además de ser amigo, es un ilustrador alucinante. Nos ha hecho sufrir hasta el final, pero ya no me imagino el juego. Se ha encargado de la portada y los bocetos de fondo del manual. Yo me he encargado del resto del manual y la maquinación de todo. Ha sido muy fácil trabajar con él. Aprovecho para agradecerle su implicación, porque el proyecto pasó a ser conjunto desde que lo invité. Él os puede hablar del proceso creativo.

Fran: Felipe me contó todo el asunto (aparte de mis propias indagaciones sobre el título), y vi claro el estilo que quería darle: mezclé modelos 3D diseñados por mí con técnicas de dibujo tradicional, a modo de puente entre lo clásico y las nuevas tecnologías. Esta técnica la usé en la portada únicamente, los diseños del manual son dibujos al 100%.

Una vez pasada toda la vorágine, ¿con qué os quedáis de este proceso de recuperación de un juego olvidado y editado en la actualidad?

Felipe: Con la emoción, las personas con las que he tratado, las horas que hemos echado han sido gustosas. Detrás de cada juego hay una historia y la de éste no hace más que crecer. Hemos tenido mucho apoyo de los compis de 1985 Alternativo, de RetroManiac, y sobre todo de Emilio y Francisco.

Fran: Con la sensación de haber puesto un granito de arena en algo grande, no necesariamente algo fastuoso, pero sí lo bastante importante como para hacer que las personas implicadas, especialmente los hermanos Serrano, tengan un grato recuerdo de la experiencia.

¿Volveríais a hacerlo? ¿Algún otro proyecto en ciernes?

Felipe: Desgraciadamente no creo que sea posible encontrar otro juego así. Ha sido algo único e irrepetible. Sobre proyectos, en 1985 Alternativo siempre hay algo en el horno, últimamente he estado más centrado en diseñar moldes para cajas y manuales que en los píxeles; espero poder corregir esto en breve :)

Fran: Un sí rotundo, aunque la dificultad de encontrar un título de características parecidas en una situación similar lo hace bastante improbable. Pero, si no aparecen, siempre nos quedarán los títulos nuevos que desarrollamos y a los que también procuramos darles el máximo cariño.

¡Gracias por contestar a nuestras preguntas!

Felipe y Fran: Muchas gracias a vosotros, siempre.



AMIGAstore.eu



Crónica de la zona retro en Gamescom 2016: el *homebrew* español tiene futuro

Por segundo año consecutivo RetroManiac, en colaboración con la tienda alemana RetroSpiel, ha acudido al evento de videojuegos por excelencia en Europa acompañados por toneladas de talento nacional

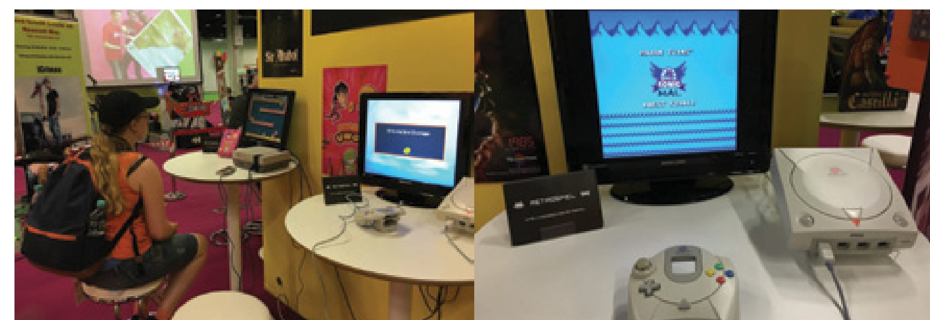
Del 17 al 21 de agosto nos hicimos cargo de la importante tarea de representar a algunos de nuestros mejores talentos, mostrando numerosas creaciones made in Spain ante el público alemán de la Gamescom, aprovechando los escasos ratos libres que nos quedaban en nuestra tarea para dar algún paseo y encontrarnos con algunas leyendas del videojuego.

En esta edición de Gamescom, la zona retro contó con el mismo área que en la pasada ocasión, unos 1.500 metros cuadrados que, sin embargo, estuvieron distribuidos de manera diferente. No sabemos con certeza los motivos del cambio -intentamos contactar con la organización pero no pudimos sacar nada en claro- pero en la edición de este año se apostó por una menor cantidad de expositores y zonas de tránsito más amplias.

Esto supuso un número mucho menor de aglomeraciones y agobios respecto a otros años, pero a ratos dio la falsa sensación de que la afluencia de público era algo menor. La joven edad de la mayoría de los asistentes nos hace pensar que cada vez hay un menor número de público que va exclusivamente a visitar la zona retro de la Gamescom. Ciertamente no ayuda el hecho de que las entradas se agotan muchos meses antes del comienzo del evento, impidiendo que muchas personas decidan visitar el evento a última hora, cuando puedan cuadrar sus agendas laborales y familiares.

Aún así, la asistencia de público al evento ha sido bastante alta y, sea cual sea el motivo que empuja a la gente a jugar con máquinas que a menudo tienen más edad que el propio jugador, lo cierto es que el nivel de asistencia se podría considerar todo un éxito, y la ocasión una perfecta oportunidad para introducir a nuevas generaciones en otros estilos de juegos. Como veremos más adelante, algún caso hubo.





Veteranos y nobeles. Nuevas creaciones para máquinas viejunas.

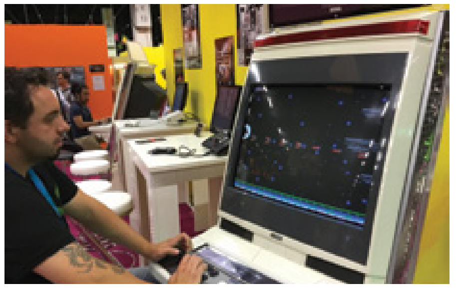
Miércoles, 17 de agosto

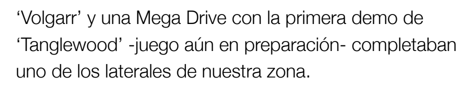
Tras semanas de intenso trabajo preparatorio y la maratoniana jornada de montaje del martes, acudimos a nuestro puesto el miércoles 17 con los nervios a flor de piel. A la excitación y el nerviosismo intrínsecos a ser responsable de la imagen y los trabajos de gente cercana -muchos de ellos ya convertidos en amigos con el paso de los años- se sumaban problemas técnicos de última hora que impedían iniciar la jornada inaugural en la mejor de las condiciones. Tocó improvisar -y mucho- durante este día. A pesar de todo, acabó saliendo mejor de lo previsto.

Los planes iniciales contaban con dos muebles New Net City de Sega, modificados para alojar una Dreamcast y una Mega Drive en sus entrañas, con los juegos 'Ghost Blade' (Hucast) y 'Antarex' (1985 Alternativo) respectivamente. En medio de ambos muebles, una Dreamcast con la adaptación de









“La joven edad de la mayoría de los asistentes nos hace pensar que cada vez hay un menor número de público que va exclusivamente a visitar la zona retro de la Gamescom”

‘Volgarr’ y una Mega Drive con la primera demo de ‘Tanglewood’ -juego aún en preparación- completaban uno de los laterales de nuestra zona.

Los dos laterales más pequeños contarían con una minirecreativa de matamarcianos.es con el diseño de ‘Maldita Castilla’ por un lado y una Mega Drive y una Dreamcast por el otro. En Mega Drive se podía jugar a ‘Master System Brawl’, un divertido juego inspirado en ‘Super Smash Bros. Brawl’, con personajes y niveles de juegos de Master System. La Dreamcast serviría como máquina multijuego, a ratos con ‘Dynamite Dreams’, a ratos con juegos mojonos a través de un emulador de NES para la máquina de Sega.

Finalizaba la zona una parte trasera con cuatro máquinas; una Nintendo NES estaba asignada a la gente de Mojonia para juegos como ‘Sir Ababol Remastered’ o ‘Super Uwol’; otra Mega Drive estaba pensada para ‘L’Abbaye des Morts’, el genial port para la consola de Sega del juego de Locomalito; una Super Nintendo se encargaría de mostrar a ‘Sydney Hunter and the Caverns of Death’, mientras que una última Dreamcast se hacía cargo -vía emulación- del “juego más NES” de los Mojon Twins: ‘Lala the Magical’. Para “empezar bien el día”, la demo de ‘Sydney Hunter’ decidió corromperse, lo que obligó a retirar la Super Nintendo y colocar una segunda NES con ‘Sir Ababol’.

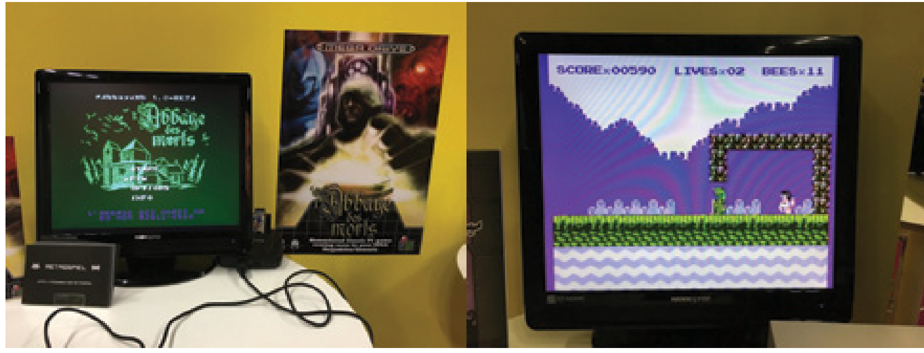
Por desgracia, con la feria a punto de empezar y en plena vorágine de cambios, un Everdrive de Mega Drive con ‘L’Abbaye’ decidió morir justo en ese momento. Con las puertas ya abiertas y medios de comunicación, YouTubers y otros expositores tomando las primeras impresiones del evento, tocó la segunda improvisación del día, obligándonos a retirar la Mega Drive asignada para colocar una tercera Dreamcast, con juegos mojonos.

Una vez superados los primeros momentos de pánico y estrés extremos, llegó el momento más esperado por el que suscribe esta crónica: observar a la gente jugar y preguntar por sus experiencias. La estrella del primer día fue sin duda ‘Antarex’, el prometedor matamarcianos, que despertó tanta expectación entre los aficionados como produjo quejas por su alta dificultad o alabanzas a su diseño gráfico. La espectacular puesta en escena fue un factor determinante para captar la atención del público, pero supuso el enésimo problema del día debido a lo embrionario del proyecto; al igual que ‘Tanglewood’, ‘Antarex’ necesita ser reiniciado cada cierto tiempo -cosa que será corregida antes de su futuro lanzamiento público- y un mueble arcade no es precisamente el sistema más accesible para llegar al botón de *reset* de la Mega Drive alojada en sus tripas. La mayor afluencia de público en días venideros obligaría a sacar el juego a una Mega Drive situada fuera del mueble; una auténtica pena que esperamos corregir para el año que viene.

Del resto de material cabe destacar a ‘Super Uwol’, con su divertido modo de juego a dobles, al que mucha gente estuvo dando caña sin descanso. El shmup de Hucast, ‘Ghost Blade’, sería también protagonista durante la mayor parte de la feria, ya que los juegos a dobles suelen ser bastante demandados y el mueble New Net City era un imán para los jugadores.

Con poco tiempo para disfrutar del resto de la feria debido a los permanentes cambios e improvisaciones, amén de atender a nuestras obligaciones con los jugadores, apenás quedó tiempo para volver a encontrarnos con viejos conocidos como Andreas





Presentaciones y "viejos conocidos". 'Wo Xiang Niao Niao' y la versión de Mega Drive de 'L'Abbaye' hacían su debut a nivel mundial, 'Antarex' hacía lo propio a nivel europeo.



Escher, quien compartía estand con otros compañeros de Factor 5 como Chris Hülsbeck, Lutz Osterkorn o Willi Bäcker, así como otros expositores. Tocaba dejar la exploración para otro momento.

Jueves, 18 de agosto

Tras unas horas de sueño poco reparador encarábamos el primer día abierto para el público general con cambios por hacer aún, antes de poder dar por finalizado el montaje definitivo. Los problemas para resertear la Mega Drive de 'Antarex' nos obligaron a sacar el juego a otra máquina externa, mucho más accesible, lo que provocó cambios en cascada. 'Tanglewood' pasó -con sus correspondientes pósters- al lateral donde estaba 'Master System Brawl', siendo éste el elegido para sustituir a 'Antarex' en la New Net City - los juegos a dobles siempre son muy demandados.

La nueva demo de 'Sydney Hunter' ya funcionaba como la seda, así que tocó volver a montar la Super Nintendo, aprovechando para reutilizar la NES temporal del día anterior con un recién llegado Everdrive para poner por fin a 'Lala the Magical' como el juego se merecía. Un nuevo Everdrive de Mega Drive permitió por fin sacar a 'L'abbaye des Morts' de su letargo y, ahora sí, la configuración del estand estaba por fin terminada a nivel de máquinas. A nivel de juegos aún nos permitiríamos realizar algunas demostraciones esporádicas de otras creaciones.

Mucho más tranquilos, una vez finalizado el trabajo, pudimos devolver nuevamente nuestra atención a lo que de verdad importa: los jugadores. Aquí y allá se veían caras de felicidad y jugadores contentos -con alguna que otra cara de frustración por la dificultad de algunos juegos- y pudimos apreciar como desde el primer momento 'L'abbaye des Morts' se convertía en uno de los favoritos. Su ocupación sería siempre muy alta el resto de días del evento, tanto entre jugadores de la vieja escuela como entre jugadores más jóvenes que ponían sus manos por primera vez en una máquina con más años que ellos mismos.

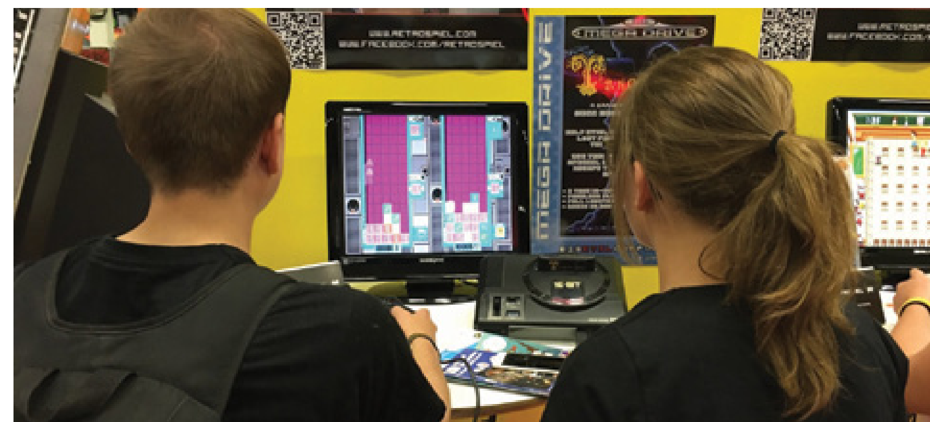
A pesar de estar en un marco algo más mundano que el día anterior, 'Antarex' siguió deslumbrando a los jugadores que se acercaron a echar una partida. Incluso viendo lo alto de su dificultad -que hayamos visto, sólo un jugador llegó a acabarse el primer nivel en todo el evento- la pregunta más repetida fue: "¿Cuándo sale a la venta?". El futuro de 'Antarex' es muy prometedor y tiene visos de convertirse en un superventas aun con tan poco material disponible como hay ahora mismo.

'Lala the Magical' siguió encandilando a jugadores de todas las edades, si bien alguno cometió el error de





Glorias de la historia videojueguil. Chris Hüelsbeck no se pierde una Gamescom; en esta ocasión, celebrando nada menos que el aniversario de 'Turrican'.



dejar el juego al terminar el primer nivel. Grave error, ya que la mecánica cambia a partir de ahí, haciendo el juego aún más entretenido, pero eso lo dejaremos para cuando publiquemos nuestras primeras impresiones con el juego. Permaneced antentos a estas páginas.

'Maldita Castilla' ha hecho acto de presencia por duplicado en esta Gamescom. En la zona de negocios, en el estand de Abylight, se podía disfrutar de la versión extendida para Xbox One, mientras que nosotros mostramos nuevamente la versión original de PC en un mueble que apenas tuvo descanso a lo largo de todo el evento.

Con algo más de tiempo libre, las escapadas a visitar el resto del evento se hicieron algo más frecuentes, pudiendo encontrarnos con personalidades del mundo del videojuego como Jon Hare, en plena promoción de su 'Sociable Soccer', o los ya mencionados componentes de Factor 5. Precisamente en el estand de Factor 5 había una iniciativa diaria bastante interesante: si hacías una de las 5 mayores puntuaciones del día en el juego 'Neutralizer II' de Commodore Amiga, te llevabas gratis una camiseta de 'Turrican'. Ni qué decir tiene que el Amiga 500 estuvo echando humo durante todo el evento, con esforzados jugadores intentando hacerse con el codiciado premio.

Con la maquinaria engrasada y a pleno rendimiento, dimos por finalizada esta segunda jornada de Gamescom y nos retiramos a reponer fuerzas para encarar la primera de las jornadas de fin de semana, con una afluencia de público previsiblemente al alza.

Viernes, 19 de agosto

La jornada del viernes la comenzamos realizando unos pequeños cambios para sacar algunos juegos que estaban en el tintero y merecían ser vistos por los asistentes a la Gamescom. El plan inicial era dejar 'Tanglewood' guardado por unas horas para dar cabida a 'Megamindtrix', un adictivo juego de puzle publicado por 1985 Alternativo. Lo cierto es que nos ceñimos al plan, y dos horas después de la apertura del evento dijimos, "en cuanto la máquina quede libre, cambiamos el juego". Baste decir sobre la acogida de 'Megamindtrix' que nunca fuimos capaces de cambiar el juego y 'Megamindtrix' llegó al final de la jornada. La máquina estuvo permanentemente en uso, sobre todo a partidas de dos jugadores, y literalmente no hubo ocasión de sustituir el juego. Juegazo que se ha marcado Leanderpixel.

'Lala the Magical' se tomó un respiro para dar paso al 'juego más difícil' de los Mojon Twins: 'Wo Xiang Niao Niao'. Haciendo gala de su sentido el humor, en 'Wo Xiang Niao Niao' nos ponemos a los mandos de una chica con una urgencia urinaria fuera de lo normal. A lo largo de los diferentes niveles debemos sortear enemigos con un plataformeo del bueno hasta llegar al ansiado váter al final del nivel. ¡Pero, ojo! Si no recolectamos a lo largo del camino un determinado número de insectos, el Rey Rana no nos dejará usarlo. Un juego cargado del sentido del humor mojono, con una acogida algo tibia debido a la dificultad y al desconocimiento de la mecánica por parte del público alemán. Una pena, porque una vez sabes lo que tienes que hacer, el juego es muy disfrutable y entretenido.

Durante algunos ratos del evento hizo también aparición una 'demo técnica' mojona llamada 'Sonic Mal'. Se trata de un nuevo proyecto para NES, también en su linea humorística clásica al estilo 'Goku Mal', en el que nos ponemos a los mandos del erizo más famoso de Sega, en un juego completamente diferente a lo que esperaríamos de un juego de Sonic. El proyecto está en pañales y el mapeado utilizado para esta demo era calcado al primer nivel de 'Lala', pero apunta buenas maneras. Finalmente 'Lala the Magical' volvió al lugar que le correspondía, convirtiéndose nuevamente en una de las estrellas del día. El juego



Un emotivo encuentro. Miembros de Factor 5 se encuentran con Turrican, personaje ligado a la historia del estudio alemán.



tiene un muy buen futuro por delante y estamos seguros de que tendrá una gran acogida una vez sea publicado.

La jornada transcurrió sin incidentes en un muy buen ambiente que permitió una escapada que teníamos pendiente desde el primer día: el estand de Abylight. Allí pudimos nuevamente probar la versión extendida de 'Maldita Castilla', muy bien atendidos por Eva Gaspar y Miguel J. García, y comprobar lo bien que casan con el resto del juego los dos nuevos niveles desarrollados por Locomalito y Gryzor87. En un ambiente mucho más tranquilo y menos bullicioso, pudimos tener una distendida charla sobre el proyecto y realizar la pertinente invitación a visitar nuestro estand, invitación que fue aceptada. Durante la muestra de los diferentes proyectos que habíamos traido a Alemania parece que gustó, y mucho, 'Antarex'.

La primera jornada relativamente tranquila y sin problemas técnicos mayores llegó a su fin, puntualmente, a las 8 de la tarde. Tocaba nuevamente descansar y reponer fuerzas para el día que normalmente tiene la mayor afluencia de público.

Sábado, 20 de agosto

Puntualmente, a las 9 de la mañana, abría sus puertas la Gamescom para la que previsiblemente sería la jornada con más público del evento y las expectativas no defraudaron, aunque como veremos más adelante, se verían incluso superadas al día siguiente. Una marabunta de gente corriendo en tromba nos anunciaba que las puertas estaban abiertas, y escasos segundos después todas las máquinas estaban en uso.

El sábado es uno de los días más fuertes de la Gamescom y se nota. Mirases donde mirases había un





Una leyenda "sensible". Jon Hare, veterano de Sensible Software, acudió a la feria en plena promoción de su 'Sociable Soccer'. Aquí le vemos posando con Chema, nuestro corresponsal en tierras germanas.

"La anécdota del día la protagonizaron un grupo de estudiantes de secundaria, tres amigos que ya el día anterior habían estado probando 'L'Abbaye des Morts' como solíamos hacer antaño: jugando una vida cada uno y tomándose todos los niveles con calma"

cosplay, gente con sillas plegables -la gente se toma muy en serio el hacer cola-, sufridos padres cargando con niños y, en general, una afluencia de público másiva que fue haciéndose cada vez mayor según se iba saturando la zona comercial de la Gamescom. Y es que se nota, y mucho, cuando la zona comercial está tremendamente saturada y cuando dicha zona empieza a plegar las velas; la gente quiere jugar y, si no encuentra sitio en la zona comercial -con colas de varias horas para poder probar el videojuego de moda-, acaba acudiendo a la zona retro, dónde la espera para una máquina libre -con su correspondiente silla para sentarse- no tiene ni punto de comparación.

Las actividades extra también encaraban su punto fuerte del día, con entrevistas a Jon Hare (Sensible Software), Petro Tyschtschenko (Commodore International), David Pleasance (Commodore UK) o Factor 5 (Katakis, Turrican...). Tampoco faltaron las sesiones de firmas o la música en directo mediante Game Boy o sintetizadores. Todo ello repercutió en una afluencia de público bastante alta durante todo el sábado en nuestra zona de juegos.

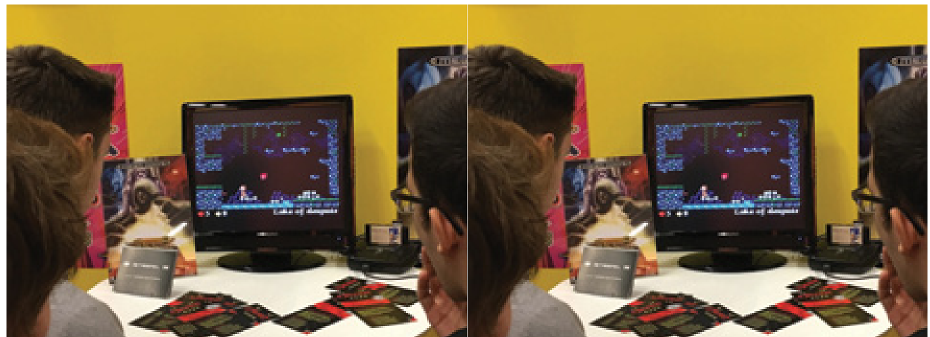
Nuevamente las creaciones españolas destacaron con luz propia, no sólo en nuestro estand sino en el conjunto de la propia zona retro de Gamescom. Decidimos sacar de la reserva algún juego que nos faltaba por mostrar, como 'Yun', una de las últimas creaciones para NES de los Mojon Twins, que en esta ocasión hizo su aparición en su versión para Master System, con una acogida bastante decente por parte de los jugones. También haría una breve aparición 'Griel's Quest', un proyecto para Mega Drive a cargo de MoonwatcherMD, responsable de la conversión a la consola de Sega de 'L'Abbaye des Morts'.

La anécdota del día la protagonizaron un grupo de estudiantes de secundaria, tres amigos que ya el día anterior habían estado probando 'L'Abbaye des Morts' como solíamos hacer antaño: jugando una vida cada uno y tomándose todos los niveles con calma, pensando la mejor forma de atacarlos. Para ser un juego tan dificil, sorprende que llegaran a conseguir diez de las doce cruces que hay repartidas por el juego sin prácticamente ayuda. La paciencia y dedicación que demostraron, jugando una y otra vez y no rindiéndose al perder las vidas, hicieron que nos olvidaramos de los dolores de pies, los tirones musculares y los problemas de salud arrastrados durante todo el evento - por momentos así merecen la pena el esfuerzo y el sacrificio.

Otro de los momentos mágicos del día fue la llegada del cosplay más espectacular jamás hecho de Turrican al estand de Factor 5, para sorpresa de los propios integrantes de la compañía. Una pequeña estampida nos puso sobre la pista de que algo estaba pasando en dicho estand, y lo que nos encontramos nos dejó sin palabras; la recreación del traje no podría ser más fiel al original. Las fotos volaron y se iluminaron los rostros de estos veteranos del píxel como si de repente hubieran vuelto a la mañana de navidad de sus infancias. Sin duda, otro de los momentos mágicos que pudimos experimentar en la Gamescom.

Con la jornada a punto de terminar y una afluencia mucho más tranquila nuestro compañero Chema aprovechó para probar su suerte con el 'Neutralizer II' de Amiga. Dicen que a la tercera va la vencida y así fue: en el tercer intento logró la segunda mejor puntuación del día y se hizo con una de las codiciadas camisetas de 'Turrican', entregada por los miembros de Factor 5.








“El domingo, con su afluencia masiva, puso un broche de oro a una Gamescom donde nuevamente el *homebrew* español brilló con luz propia, con máquinas permanentemente en uso”

Sin duda, un broche de oro perfecto para una jornada la mar de interesante. Pero aún quedaba por delante mucho más de lo que estaba previsto.

Domingo, 21 de agosto

Los domingos suelen ser días tranquilos y, como tal, nos preparábamos para una jornada más relajada con la mente puesta en las seis de la tarde y el desmontaje posterior del ‘chiringuito’. Desde primera hora de la mañana pudimos apreciar el error en nuestras previsiones, con una afluencia de público aún mayor de lo previsto que, literalmente, se abalanzaron encima de las máquinas, ansiosos por probar cosas nuevas.

No quedó más remedio, pues, que compaginar la atención a los jugadores con las despedidas de los amigos que iban emprendiendo el regreso de vuelta a sus lugares de residencia. Y en esas estábamos cuando algo captó nuestra atención: los chicos que se enfrentaban una y otra vez a ‘L’Abbaye des Morts’ habían vuelto, y esta vez estaban decididos a finalizar el juego. No sólo lograron con facilidad las diez cruces del día anterior, sino que 5 minutos después estaban enfrentándose a Satán con las 9 vidas intactas. Con extrema paciencia estuvieron analizando los movimientos de la bestia para lograr alcanzar el cáliz que acabaría con ella, y lo intentaron una y otra vez. Una verdadera lástima que no fueran capaces de lograrlo, aunque nos han prometido que se acabarán la versión de Windows y nos enviarán una captura para demostrar la hazaña. Viendo la facilidad con la que, en ratos repartidos por sólo tres días, lograron llegar hasta la batalla final, no nos cabe duda de que dicha captura nos llegará más temprano que tarde.

El domingo, con su afluencia masiva, puso un broche de oro a una Gamescom donde nuevamente el *homebrew* español brilló con luz propia, con máquinas permanentemente en uso y una infinidad de preguntas por parte de los jugadores. Sin lugar a dudas, el tiempo nos ha demostrado que merece la pena encerrarse durante cuatro días a pasear con orgullo la calidad de los trabajos que se hacen en nuestra tierra. Ahora sólo nos queda hacer acopio de fuerzas y empezar a diseñar la campaña del año que viene.

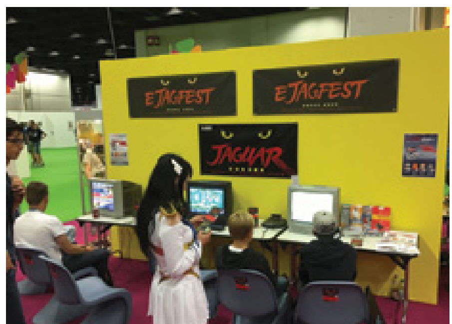
Un paseo por la zona retro de Gamescom 2016

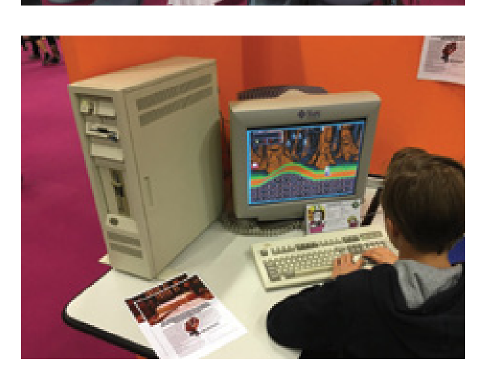
La zona retro de la Gamescom 2016 estuvo repleta de actividades, expositores y mucha cultura del videojuego





Regresando al futuro. La espectacular réplica del DeLorean que el año pasado sólo pudimos ver en foto, hizo su reaparición estelar en esta edición.





Aunque nuestras labores de difusión del *homebrew* español nos dejaron poco tiempo para el ocio, algún paseo logramos dar por la zona retro de la Gamescom 2016. Esto fue lo más interesante que encontramos...

Si elegíamos la entrada al recinto más cercana a la zona retro -la entrada este- nos encontrábamos nada más salir con el estand de Return Magazine, aunque tardaríamos un rato en darnos cuenta de quién estaba detrás de dicho estand ya que nuestra atención se fijaba irremediablemente en el espectacular DeLorean que había allí aparcado.

Return Magazine compartía espacio con Out of Stock Softworks y Protovision, en plena campaña de promoción del deslumbrante plataformas para Commodore 64, 'Sam's Journey'. Varios puestos permitían probar dicho juego, así como otros trabajos de las compañías.

Siguiendo adelante por el pasillo nos metíamos de lleno en la zona arcade, con numerosos muebles originales en *free to play* para revivir clásicos como 'Space Invaders Deluxe'. Destacaba también el espectacular montaje de 'Daytona USA' para ocho jugadores simultáneos.

A medida que nos íbamos introduciendo por el evento podíamos ver a viejos conocidos de la Gamescom, como Haus der Computerspiele, con una enorme zona de juego dividida en varias áreas, repletas de máquinas diferentes para el uso y disfrute de los asistentes. Haus der Computerspiele es quizás uno de los puestos más interesantes de toda la zona retro, debido a su enorme cantidad y variedad de máquinas para jugar a videojuegos clásicos, y raro era ver alguna de ellas libre.

A nuestro lado teníamos una zona que difícilmente podía encajar en la zona retro. Un instituto de formación dual ocupaba una parte importante del área, con promoción de sus trabajos de enseñanza en robótica y electrónica, amenizados por un proyector conectado a una Wii con 'Guitar Hero' y una GameCube con 'Donkey Konga'. Cuando uno pensaba que nunca podría hartarse de canciones clásicas como la banda sonora de 'Cazafantasmas' o el mítico *tinoniiinoooo* de 'The Final Countdown' de Europe, llega un evento de estas características a repetirte las mismas canciones una y otra vez, durante

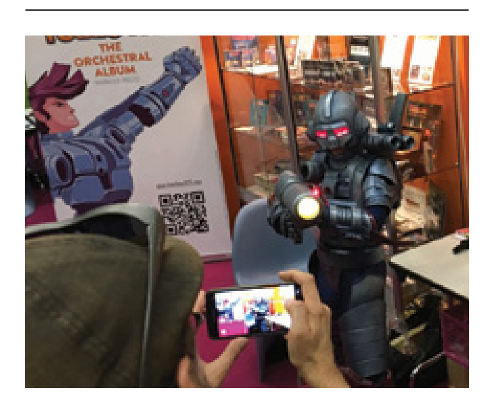


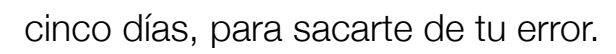


Máquinas disponibles. Decenas de máquinas en uso permanente para los visitantes a la zona retro.



Amor en 64 bits. Una impresionante exposición mostraba la inmensa cantidad de variaciones de la Nintendo 64. Muchas no llegaron a Europa.





cinco días, para sacarte de tu error.

Muy cerca de nosotros teníamos a Jon Hare en plena promoción de su 'Sociable Soccer'. Además de firmar cualquier título de Sensible Software que pasara por sus manos, el bueno de Jon se encargaba personalmente de explicar las bondades de su juego y ayudarnos con la versión para gafas de Realidad Virtual. Lo cierto es que durante el par de minutos que pudimos disfrutar de la experiencia nos lo pasamos pipa con el frenetismo del juego y nos pareció un magnífico heredero de 'Sensible Soccer'. Será cuestión de cogerlo más adelante, con tiempo, para analizarlo en condiciones.

Jon vino acompañado de una pequeña exposición de títulos en los que ha trabajado a lo largo de su carrera, así como algunos recuerdos y premios de su etapa con Sensible Software. Daba gusto echar un vistazo a la vitrina y encontrar camisetas de fútbol, juegos o incluso el premio al juego con mejores ventas de la campaña 1992/1993.

A la espalda del estand de 'Sociable Soccer' nos encontramos con otro de los platos fuertes de la zona retro: se trata del estand de los alemanes Factor 5, con una zona dedicada especialmente a los trabajos de Chris Hüelsbeck. A lo largo de las vitrinas podíamos encontrarnos con auténticas joyas paridas por el estudio alemán, así como piezas interesantes





Vitrinas de ensueño. Ciertos expositores montaron vitrinas repletas de tesoros que despertaban una más cochina que sana envidia.

de *hardware* como placas prototipo de juegos de Super Nintendo o el Commodore 64 en el que Chris Hüelsbeck compuso sus primeras bandas sonoras de videojuegos, como 'Giana Sisters'.

Según comenté en la crónica del evento, uno de los momentos más espectaculares del evento fue la llegada de una chica con un impresionante cosplay de Turrican, para sorpresa y deleite de los propios miembros del equipo.

Durante los días que duró el evento, era posible ganar una camiseta de 'Turrican' si lograbas una de las cinco máximas puntuaciones del día en el juego 'Neutralizer II' de Amiga. Grandes piques entre amigos -y expositores, para que engañarnos- se vieron a los mandos del joystick para hacerse con una de las codiciadas camisetas.

Los responsables de consolevariations.com pensaron que no había mejor manera de publicitar una web dedicada a las diferentes versiones de las principales consolas lanzadas hasta la fecha que montar una exposición dedicada a los diferentes modelos de Nintendo 64. Más de uno os vais a sorprender con la inmensa variedad de colores que había disponible en su momento. Completaron este pequeño homenaje a Nintendo 64 con 30 de los mejores juegos lanzados para la plataforma.

Otra pequeña exposición estaba dedicada al aniversario de la franquicia 'Pokémon', con una gran cantidad de merchandising y videojuegos en un estand compartido con la artista e ilustradora Steffanie Rainbow, la cual estuvo durante todo el evento realizando retratos de estilo manga por encargo, así como vendiendo ilustraciones con su arte, con una marcada influencia por las series de animación y los videojuegos japoneses.

Numerosos clubs de toda Alemania acudieron con pequeños montajes dedicados a la temática de cada club. En un pequeño rincón podíamos encontrar un espacio dedicado a máquinas de Sinclair -muy minoritarias en Alemania-, mientras que otros clubes montaron puestos de juego con diferentes consolas e incluso PCs con décadas de antigüedad para disfrutar de algunos juegos clásicos de MS-DOS.

Otra de las exposiciones más espectaculares era la dedicada la historia de las consolas portátiles, con cuatro vitrinas repletas de viejas conocidas y muchas rarezas como el radiocasete con CD y Mega Drive integrada de Aiwa. Durante el evento se podía adquirir a precio especial el libro 'Handheld History'.

Otra llamativa exposición estaba dedicada a Sega, con pequeñas muestras de los diferentes sistemas de la compañía y muchas curiosidades como una Game Gear edición Coca Cola. Numerosos periféricos completaban esta exposición.

Por último, me gustaría destacar otra pequeña curiosidad accesible a los visitantes de la feria: una réplica de la máquina 'Pong' con una carcasa de metacrilato transparente, en la que podíamos ver una recreación explicada de las tripas del ingenio de Atari mientras nos echábamos una partida con algún amigo o con la persona a cargo de la máquina, que alegremente estaba dispuesto a hacer de rival de cualquiera que quisiera probarla.

En definitiva, aunque tenemos la sensación que este año se ha apostado por espacios más abiertos y hay algún expositor menos que el año pasado, la cantidad de material disponible para los visitantes hace que bien merezca la pena una visita al evento en caso de encontrarnos en la ciudad alemana, y eso sin contar con las numerosas personalidades que son totalmente accesibles para firmas y charlar.



Primeras impresiones con los juegos presentados en la GamesCom

Probamos algunos de los títulos que pudieron encontrarse en formato jugable durante la exhibición de la GamesCom en Colonia, Alemania.

LALA THE MAGICAL

The Mojon Twins

Juego de plataformas, como no podíamos esperar menos de la gente de mojonia, con un estilo gráfico perfectamente reconocible y bastante bien adaptado a la temática del juego, mientras que el apartado sonoro supone uno de los mejores trabajos hasta la fecha de David "Murciano" Davidian, "aunque no sea una Master System", como me dijo recientemente. El primer nivel es muy similar a lo ya ofrecido en un trabajo anterior: 'Lala Prologue'. La mecánica es la misma y sirve como perfecto aperitivo antes de pasar a lo verdaderamente interesante. En este primer nivel nuestra misión consiste en recoger las 8 pociones mágicas que hay repartidas, y nos sirve para acostumbrarnos a los controles -¡y a la inercia del personaje!- con una dificultad totalmente asequible. La respuesta a los controles es excelente una vez aprendemos a dominar la inercia y a no quedarnos cortos por miedo a ella. Superar este primer nivel no requiere más que un par de intentos, a lo sumo, para sortear según qué sorpresas.

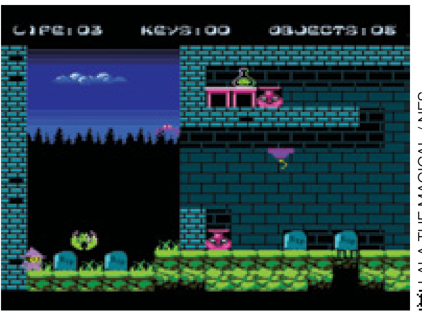
Una vez superado este primer nivel de trámite, nos metemos en lo verdaderamente interesante del juego. Ya con la varita mágica en nuestro poder, Lala puede crear plataformas en el aire pulsando hacia abajo y el botón B. Con ello entramos en la parte verdaderamente exigente del juego, donde tendremos que utilizar esta habilidad para ir sorteando los diferentes enemigos y dificultades que encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Esto, que podría parecer fácil a simple vista, se ve complicado con la limitación de una única plataforma.

Hasta que no desaparezca la plataforma creada en el aire no podemos poner una segunda. Esto nos va a obligar a tirar de habilidad más de una vez para calcular cuándo desaparece la plataforma, saltar unos instantes antes y volver a poner otra plataforma más adelante, de cara a solventar largos precipicios. La lava, que mata automáticamente al igual que los enemigos, tampoco ayuda. Hay un pequeño handicap que si estás atento, leyendo las escenas de transición, no te pillará por sorpresa, pero que te puede dejar con cara de tonto como no lo estés. No nos extenderemos más para no reventar la sorpresa.

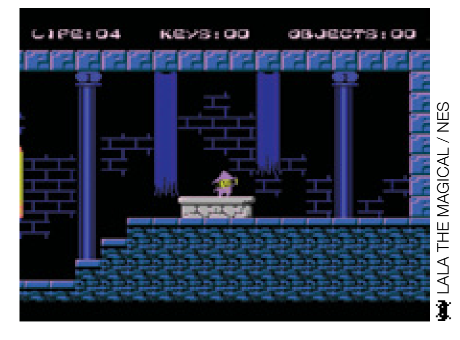
La dificultad una vez conseguida la varita mágica se incrementa exponencialmente, pero de manera gradual,y es bastante normal llegar un poco más lejos con cada intento. En ese sentido, Lala es exigente pero no injusto, demostrando una vez más que los Mojon Twins le tienen perfectamente cogida la medida a los juegos de plataformas. Estamos deseando ver ese cartucho de NES en nuestra estantería.



LALA THE MAGICAL / NES



LALA THE MAGICAL / NES



LALA THE MAGICAL / NES

MEGA MINDTRIS

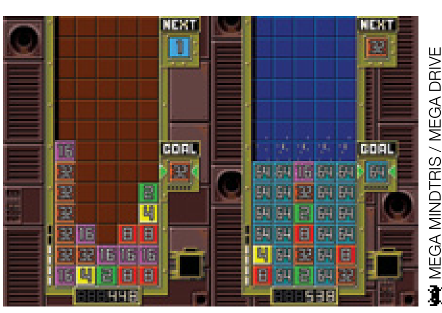
1985 Alternativo / Leander

'Mega Mindtris' es un juego que enamora por su aparente sencillez una vez nos hacemos con la mecánica. Basado en un juego de *smartphone*, el objetivo en 'Mega Mindtris' es el de realizar lineas horizontales con las fichas que van cayendo desde arriba, muy al estilo 'Tetris'. La principal diferencia es que, en este caso, no será la forma de las fichas la que determine cómo atacar la jugada, sino el número de su interior. Así, para completar una línea y que ésta desaparezca de la pantalla debemos tener el mismo número en cada una de las fichas que compongan la

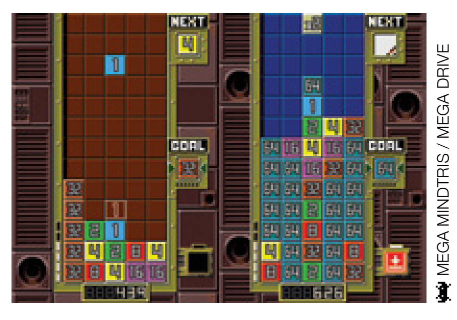
“Lo cierto es que ‘Mega Mindtris’ rompe con esos esquemas, descubriéndose como uno de los grandes tapados que llevamos a nuestro estand en la Gamescom. Adictivo y tremendamente divertido a dobles”



MEGA MINDTRIS / MEGA DRIVE



MEGA MINDTRIS / MEGA DRIVE



MEGA MINDTRIS / MEGA DRIVE

línea.

Empecemos a complicar un poco el asunto; por supuesto, no basta con poner todos los números iguales en una misma línea. En la parte derecha de nuestra área de juego aparece el número objetivo que deben tener todas las fichas de la misma línea para que ésta contabilice y desaparezca de la pantalla, bajando un nivel el resto de fichas y dándonos los puntos correspondientes.

Dándo una vuelta más de tuerca, existe la posibilidad de combinar fichas en cascada para obtener un número diferente. Si colocamos una ficha justo encima de otra con el mismo número, ambas fichas de combinan en una sola con el valor resultado de sumar ambas. Así, si encima de un 2 ponemos otro 2, al final nos queda una ficha con el valor 4. Combinar fichas en cascada es una de las claves de ‘Mega Mindtris’, ya que al hacerlo obtenemos ítems que podemos activar con el boton B, perjudicando a nuestro rival u obteniendo ventajas nosotros.

‘Mega Mindtris’ es un juego que está pensado para jugar a dobles y enfrentarte a otro jugador. La pantalla está dividida en dos y ambos jugadores pelean simultáneamente por conseguir la máxima puntuación posible antes de que nuestra pila de fichas alcance la parte superior de la pantalla. El juego cuenta además con un modo de un jugador en el que nos enfrentaremos a la IA de la máquina.

A priori un juego de puzle, y más uno en el que haya que pensar rápidamente, no parece plato para todos los gustos. Lo cierto es que ‘Mega Mindtris’ rompe con esos esquemas, descubriéndose como uno de los grandes tapados que llevamos a nuestro estand en la Gamescom. Adictivo y tremendamente divertido a dobles, con unos gráficos más que correctos y un sonido perfectamente acorde al estilo de juego, ‘Mega Mindtris’ es un juego a no dejar pasar.

SONIC MAL

The Mojon Twins

Fieles a su sentido del humor e incansables en su faceta creativa, The Mojon Twins tienen nueva mojanada en la recámara. Se trata de ‘Sonic Mal’, título que de por sí es ya una auténtica declaración de intenciones

Lo cierto es que es ver un “Mal” en el título de un juego de The Mojon Twins y sacarnos automáticamente una sonrisilla en anticipo de lo que nos vamos a encontrar. En esta ocasión tampoco defrauda, pues tras su fachada de aparente “normalidad”, con una versión más o menos fidedigna de la música de título de Sonic, nos encontramos con un plataformas en el que todos sus conceptos están MAL, para tratarse de un título con el erizo azul como protagonista.

Tras la pantalla de inicio nos encontramos con un nivel muy sospechoso. Efectivamente, ‘Sonic Mal’ está basado en el primer nivel de Lala The Magical con algunas pequeñas modificaciones -y enemigos nuevos- aunque en esta ocasión sin scroll lateral, sólo pantalla a pantalla. De fondo volveremos a escuchar una tonada más que reconocible: el tema del primer



SONIC MAL / NES



SONIC MAL / NES



SONIC MAL / NES



WO XIANG NIAO NIAO / NES

mundo de 'Sonic'.

Algunos de los nuevos enemigos que nos vamos a encontrar nos recordarán a enemigos clásicos de los 'Sonic', pero con un nivel de mala leche elevado a la enésima potencia. Lo brusco del control tampoco ayuda a sortear los diferentes peligros que nos iremos encontrando, entre enemigos y pinchos que acabarán una tras otra con nuestras vidas. Por el camino, y nuevamente ocupando sospechosamente el lugar que antes ocupaban las pociones en 'Lala', nos encontraremos con los diferentes anillos que tenemos que recoger para acabar el nivel. En esta ocasión los anillos tampoco nos servirán para no perder una vida al primer toque con un enemigo: otra cosa que está MAL.

'Sonic Mal' no tiene ni un ápice de la velocidad y el frenetismo de los primeros títulos del erizo azul. Tampoco esperabamos otra cosa con ese MAL en el título. No esperéis un título largo y complejo; el juego cumple perfectamente con su labor: entretener y sacarnos de quicio por lo incontrolable del erizo. Otro juego simpático de The Mojon Twins. Y van...



WO XIANG NIAO NIAO / NES



WO XIANG NIAO NIAO / NES



WO XIANG NIAO NIAO / NES



WO XIANG NIAO NIAO / NES

WO XIANG NIAO NIAO

The Mojon Twins

Mojon Twins se han sacado de la manga una demo de "su juego más difícil", según sus propias palabras. En ella nos ponemos a los mandos de una chica en plena emergencia urinaria en su desesperada lucha plataformera por llegar a un retrete. Pero no lo vamos a tener fácil, ya que a los enemigos que tendremos que sortear a lo largo de los niveles se une la malvada rana, que te negará el paso al ansiado remanso de paz si no recoges por el camino insectos a modo de ofrenda.

'Wo Xiang Niao Niao' es un arcade plataformero de scroll lateral con un manejo sencillo. Con el botón A del mando de nuestra NES saltamos y podemos rebotar en los enemigos si mantenemos pulsado el botón B al impactar sobre ellos, consiguiendo así un salto de mayor altura, imprescindible para alcanzar según que plataformas e insectos.

El control de 'Wo Xiang Niao Niao' está perfectamente calibrado y, de hecho, superar el primer nivel es tarea relativamente sencilla una vez hayamos hecho ensayo y error un par de veces. Los gráficos del juego rezuman arte mojono por los cuatro costados y la música, nuevamente a cargo de David "Murciano" le va como anillo al dedo a un juego de corte oriental.

El verdadero reto empieza a partir del segundo

"'Sonic Mal' no tiene ni un ápice de la velocidad y el frenetismo de los primeros títulos del erizo azul. Tampoco esperabamos otra cosa con ese MAL en el título. No esperéis un título largo y complejo; el juego cumple perfectamente con la labor: entretener y sacarnos de quicio"



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE

nivel, pero no daremos más pistas para no estropear sorpresas una vez el juego esté disponible, allá cuando Vah-Kah nos considere dignos de ser alumbrados por su sabiduría. Sin duda, los chicos de mojonia le tienen cogida la medida a la venerable consola de Nintendo y saben ya como sacarle buenos juegos de plataformas. ¡Alabado sea Vah-Kah!

L'ABBAYE DES MORTS

MoonwatcherMD / Goto80

La conversión a Mega Drive del clásico de Locomalito fue una de las estrellas indudables de la zona retro de la feria, con una máquina que estuvo ocupada permanentemente y que protagonizó algunos de los momentos más bonitos de los vividos en la feria.

El desarrollo de 'L'Abbaye des Morts' para Mega Drive entra en su recta final y la demo que llevamos a la feria nos permite hacernos una más que perfecta idea de cómo será el resultado final de la conversión. Si obviamos el ocasional *bug*, aún en proceso de depurar, y la ausencia de música *in-game*, no incluida en la demo por falta de tiempo, podemos afirmar con rotundidad que el trabajo realizado por el equipo detrás de la conversión es más que loable.

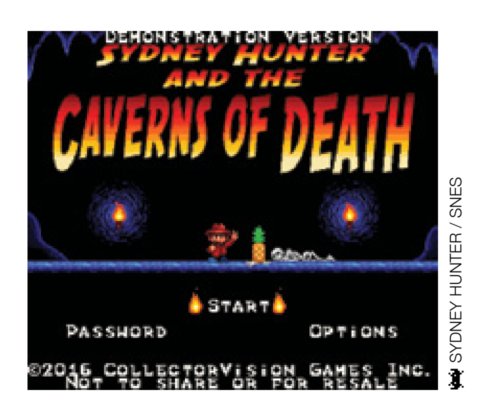
Nada más arrancar el juego nos encontramos con una sorpresa agradable: más allá de limitarse a hacer una conversión 1:1 o de crear unos gráficos nuevos adaptados a la consola de Sega, esta conversión de 'L'Abbaye des Morts' cuenta



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE



L'ABBAYE DES MORTS / MEGA DRIVE



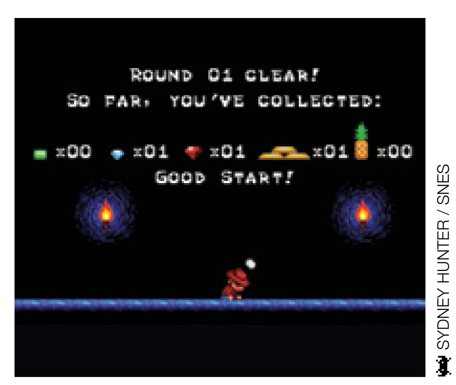
SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES

con diferentes *skins* que nos permiten jugar con paletas de colores típicas de otras máquinas, como puedan ser MSX, Amstrad PCW, Game Boy o incluso gráficos CGA de PC. Estos modos se suman, como no podía ser de otra manera, a la paleta de colores original del juego así como a una paleta de colores más típica de Mega Drive. Nos parece un verdadero acierto la inclusión de estos modos extra.

'L'Abbaye des Morts' es un juego que lleva sus años en el mercado y a estas alturas sería una tontería ponernos a analizar nuevamente al juego en sí, de modo que nos limitaremos a certificar que la conversión a Mega Drive mantiene intacto el espíritu del original, manteniendo la dificultad del juego y exigiendo lo mejor de nosotros mismos para poder llegar al final de nuestra aventura.

Quizás lo único reseñable es que da la sensación que hay una pequeña diferencia en el movimiento del personaje entre el modo gráfico original y el resto de modos, lo que puede influir ligeramente en el control de los saltos, por lo que recomendamos probar los diferentes *skins* hasta dar con el que mejor nos funcione. Teniendo en cuenta que estamos aún ante una demo *work in progress,* esto podría cambiar antes del lanzamiento definitivo del juego, que tiene visos de convertirse en uno de los grandes lanzamientos del año, una vez esté disponible para la máquina de Sega.

A tenor de lo visto en la pasada Gamescom, con una acogida sobresaliente y una máquina permanentemente en uso durante los 4 días que estuvo abierta la feria al público general, tenemos la certeza de que 'L'Abbaye des Morts' es uno de los títulos que no podrá faltar en nuestra colección.

SYDNEY HUNTER & THE CAVERNS OF DEATH

Collectorvision

Aparecido hace unos años como título jugable online en navegadores de la mano de Studio Piña, y dotado de unos gráficos estilo MSX, el juego cautivó a propios y extraños gracias a su mecánica sencilla, su ambientación y una jugabilidad directa. Quizás por ello, los chicos de Collectorvision se fijaron en él y comenzaron a anunciar conversiones para sistemas clásicos, entre los que se encuentra esta versión para SNES, campaña de *crowdfunding* en Kickstarter mediante.

Algunos problemas durante el desarrollo, sobre todo en cuanto a la programación, son los obstáculos más evidentes a los que se enfrentan sus creadores, pero la presente demo certifica que la semilla está plantada y que, aunque lentamente, parece que los mimbres están dispuestos.

En 'Sydney Hunter' tomaremos el control de un pequeño geólogo y aventurero que se ve atrapado en las profundidades de unas oscuras cuevas. Pronto descubre que ese laberinto de rocas oculta un secreto tan antiguo como el hombre, y que viejas tribus utilizaban la oscuridad protectora de las cuevas para ofrecer sacrificios humanos al dios del volcán y así aplacar su ira. Pero tras 1.000 años sin nada que echarse al gaznate, parece que la deidad ha

"'Sydney Hunter' no esconde su inspiración y ambiente muy viejuno, tipo 'Montezuma's Revenge' ('Panama Joe'), y ello es realmente gratificante. El apartado gráfico es correcto y los *bugs* seguramente serán corregidos para cuando el título finalmente se edite en cartucho"

despertado de su letargo, justo cuando nosotros estábamos explorando... ¡Vaya, hombre! Ahora tendremos que enfrentarnos a multitud de criaturas, escapar de la ira del malvado dios y huir de las cuevas.

El desarrollo es muy sencillo: se trata de avanzar nivel tras nivel buscando determinados objetos que tenemos que colocar en pedestales dispuestos a tal fin, eliminar a los molestos enemigos que se nos pongan por delante, recoger joyas, oro y piñas, y así hasta llegar el siguiente nivel. Daremos buen uso al bumerán con el que contamos para derrotar a los enemigos que se nos pongan por delante, y el salto para sortear abismos que nos llevan directamente a la candente lava. Otros objetos, como frutas y joyas, sumarán jugosos puntos a nuestro marcador.

Los niveles que hemos podido jugar en la demo de esta versión son idénticos a los originales. Los gráficos han sido redibujados, luciendo una atractiva presencia gracias al mayor detalle y ese estilo inconfundible de los 16 bits. Quizás echamos de menos algo más de detalle en los fondos, aunque el efecto de luces y sombras está bien resuelto y es eficaz, provocando que en varias ocasiones prácticamente nos 'traguemos' algún murciélago volador que no habíamos visto. Los controles también responden bastante bien (un botón para saltar y otro para lanzar nuestro bumerán). El botón 'Select' sirve para mostrar una especie de mapa de la cueva en la que nos encontramos.

Esta versión incorpora un nivel de dificultad 'fácil' con respecto al original, de modo que si Sydney cae a la lava o algún bicho nos mata, perderemos nuestro sombrero, pero no una vida. El sombrero entonces nos espera en alguna otra sala de la cueva en cuestión, por lo que podremos recuperarlo y volver a disfrutar de su protección. Por desgracia no hemos podido jugar a ningún nivel que incluya enfrentamientos contra bosses. ¡Ay!

La demo incorpora algunos *bugs* que parece que serán resueltos en breve, como la mecánica de deslizarnos por las cuerdas, y algunas ralentizaciones que no sabemos muy bien si son cuestiones de diseño para aumentar el dramatismo. Ocurren sólo cuando cogemos algún elemento importante y la lava comienza a subir, o cuando dejamos estos elementos precisamente sobre algún pedestal para abrirnos camino. Por otro lado parece que la *bounding box* de nuestro personaje no está del todo afinada, y nos pegaremos testarazos contra las estalactitas al saltar cuando realmente ni las hemos tocado. Al final nos acostumbramos a esta situación, aunque no deja de ser algo irritante. El apartado sonoro no nos ha convencido demasiado; si bien las melodías poseen cierta calidad, ni su ritmo ni su estilo parecen ser las mejores para el juego.

'Sydney Hunter' no esconde su inspiración y ambiente muy viejuno, tipo 'Montezuma's Revenge' ('Panama Joe'), y ello es realmente gratificante. El apartado gráfico es correcto y los *bugs* seguramente serán corregidos para cuando el título finalmente se edite en cartucho. Pero hemos podido comprobar que el camino se ha iniciado y casi seguro llegar'a a buen puerto - sólo se trata de pulir el producto.



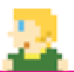
SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES



SYDNEY HUNTER / SNES



¡Quién te ha visto y quién te ve!

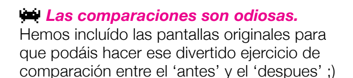
Alucina con las nuevas interpretaciones gráficas que MAC ha realizado en los últimos añosde algunas de las pantallas de carga clásicas para Spectrum

Que en la escena sobra talento no es desconocido por aquellos que la siguen más o menos de cerca: demos, gráficos, músicas... la creatividad artística y superación de sus integrantes es legendaria y germen de algunos de los mejores trabajos realizados en ordenador.

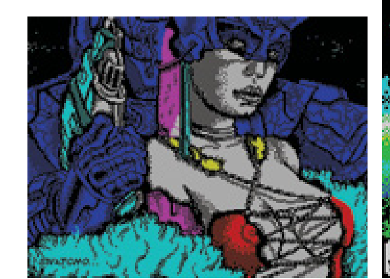
El artista español MAC (Marco Antonio del Campo) no podía ser menos, y las reinterpretaciones que ha hecho de algunas pantallas de carga de juegos para Spectrum son sencillamente espectaculares. Es cierto que en los años 80 un grafista no podía emplearse a fondo e invertir tantas horas en trabajos como estos, pero no es menos cierto que las ilustraciones de MAC son absolutamente espectaculares y demuestran un dominio extraordinario de OCP Art Studio. Para quitarse el sombrero...



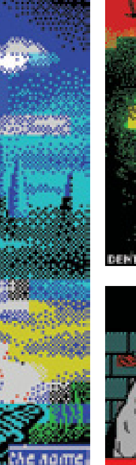




Las comparaciones son odiosas. Hemos incluído las pantallas originales para que podáis hacer ese divertido ejercicio de comparación entre el 'antes' y el 'despues' ;)

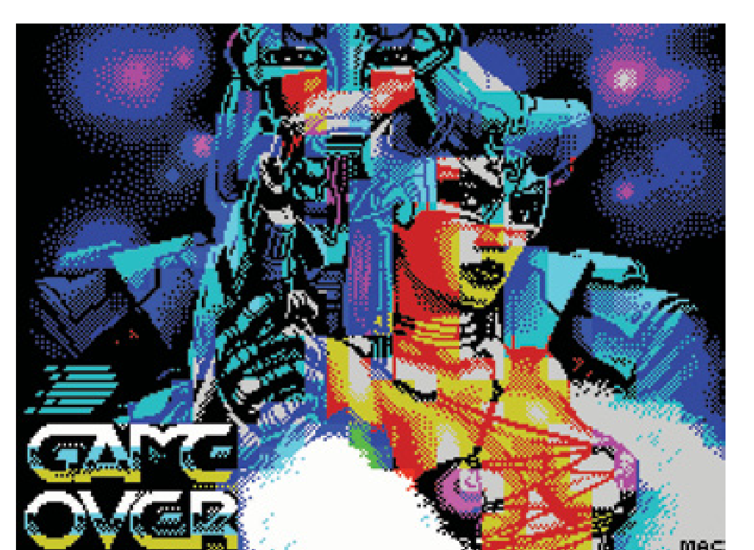


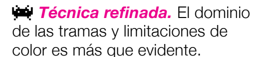






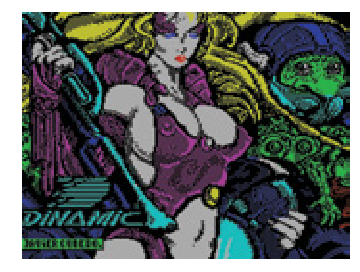






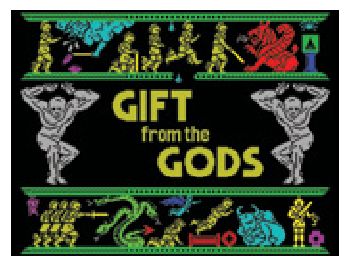
Técnica refinada. El dominio de las tramas y limitaciones de color es más que evidente.



















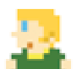




Reinterpretaciones totales. Algunos de los trabajos de MAC no se 'limitan' a reinterpretar la pantalla de carga original, sino que se basan en las respectivas ilustraciones de las cajas, como en el caso de Livingstone Supongo o Gift from the Gods.

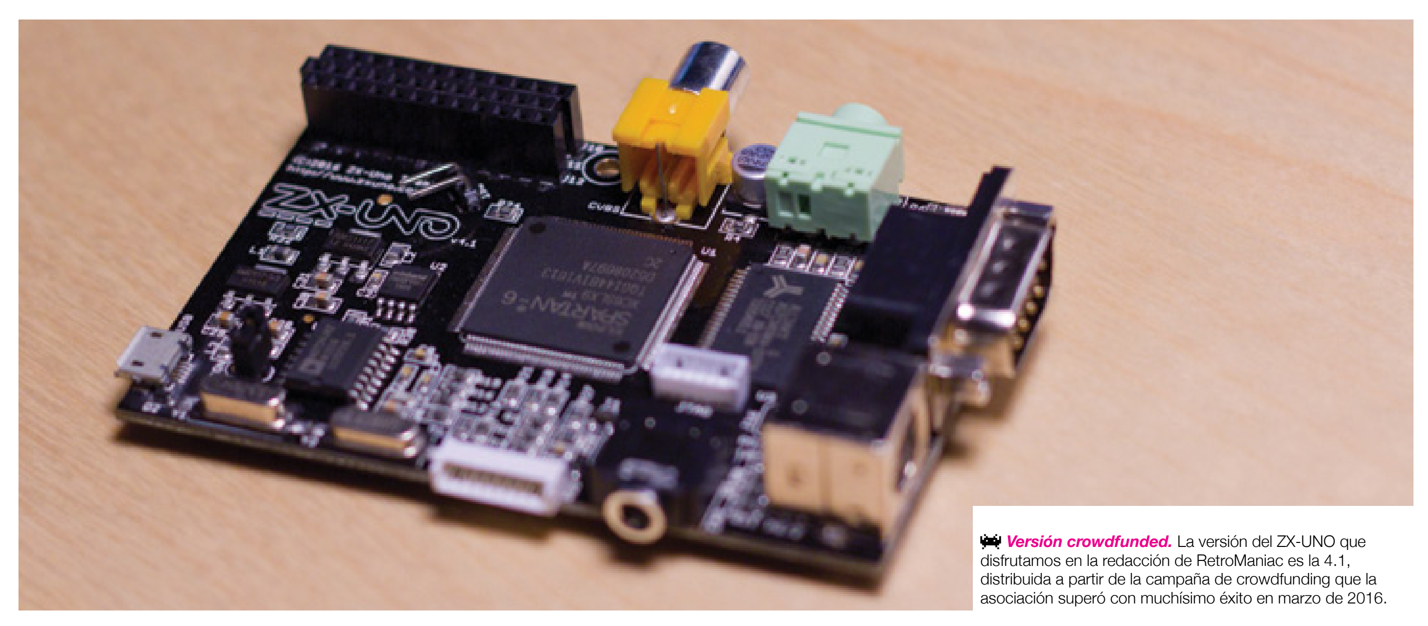
Sobre el autor

Con el tiempo Marco Antonio ha confeccionado una galería de imágenes realizadas en Spectrum sorprendente. El artista, conocido por ser miembro del Batman Group, utiliza para sus creaciones el programa Art Studiopara Spectrum publicado en 1985 y creado por Oxford Computer Publishing. Aunque permitía el uso de un ratón, MAC diseña sus creaciones utilizando únicamente el teclado. Un trabajo muy meticuloso que exige bastantes horas pero cuyo resultado podéis ver en estas pantallas.

Probamos ZX-UNO, otra opción para revivir nuestro pasado

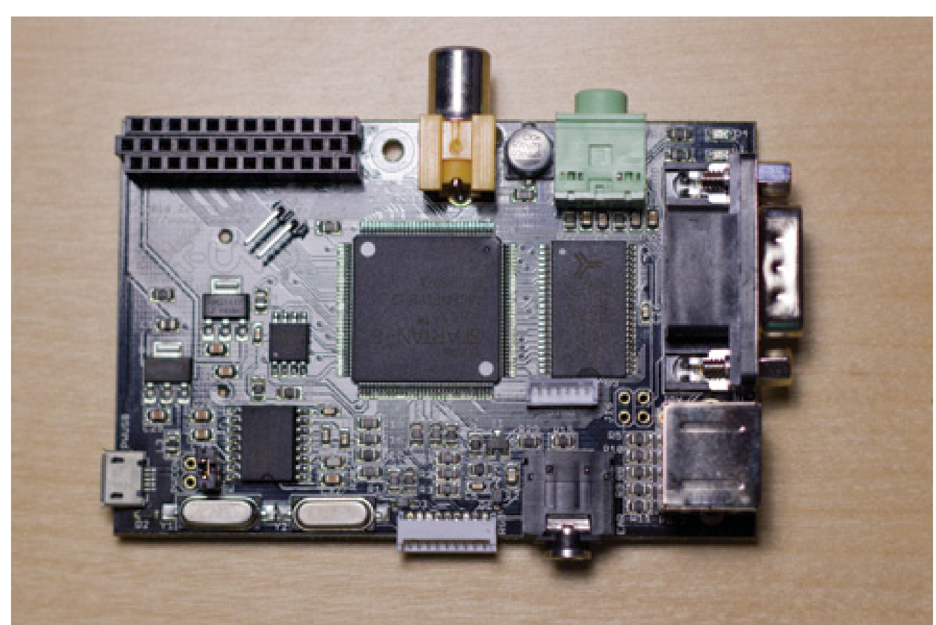
Últimamente nos encontramos con muchas formas de disfurtar de un Spectrum sin estar delante del hardware original. ZX-UNO parte de una filosofía distinta a otros dispositivos comerciales y promete una evolución constante basada en la comunidad



Versión crowdfunded. La versión del ZX-UNO que disfrutamos en la redacción de RetroManiac es la 4.1, distribuida a partir de la campaña de crowdfunding que la asociación superó con muchísimo éxito en marzo de 2016.

El Martes y trece es considerado por muchos supersticiosos como un día de mala suerte, pero este año unos cuantos fuimos tremendamente afortunados al recibir cierto paquete en nuestras casas o lugares de trabajo. Llevábamos esperándolo casi siete meses y por fin llegó el gran día.

En una estilizada caja de carton nos encontramos primero con una nota de agradecimiento de los autores del proyecto (¡gracias a vosotros!), un manual rápido y, dentro de un sobre de plástico antiestático, nuestro nuevo 'juguete': una placa del tamaño de una tarjeta de crédito, de diseño y fabricación impecables, llena de conectores que conocemos desde hace décadas. En menos de cinco minutos, con todos los cables conectados, el teclado PS2 listo, conectamos un cargador USB de 5V y a funcionar. La manera mas fácil de conectarlo a una TV de tubo es hacerlo por la salida AV que trae de serie el ordenador; esta opción nos aporta una sensación más parecida a los Spectrums originales, con todo lo que ello conlleva, tanto en lo positivo como en lo negativo. Sin embargo, si lo que queremos es la máxima calidad



En televisor de ‘tubo’. Nuestras mejores experiencias con la salida de vídeo del ZX-UNO han sido a través del clásico cable RCA de vídeo. Para disfrutar de mejor calidad se puede optar por un RGB o VGA, aunque sufriremos los habituales ‘escalados’.

de imagen, también tenemos disponible una salida RGB o VGA en placa - el conector es de tipo Molex 1.25mm de 9 pines y no hay cable oficial, pero en los foros del ZX-UNO podremos conseguir uno sin demasiado esfuerzo.

Existen varias opciones para alimentar con software del bueno a nuestro nuevo ordenador: por un lado, si contamos con un reproductor de casetes, podremos cargar nuestra colección de cintas como si de un ZX Spectrum de los de antaño se tratase. Es sin duda la opción más purista de todas con las que contamos. Por otro lado, tenemos disponible un lector de tarjetas SD que nos facilitará bastante la tarea, pudiendo cargar directamente imágenes de cinta en formato TAP y usando para ello el sistema ESXDOS que podemos descargar e instalar en la misma tarjeta SD que utilicemos. Aparte de estas dos opciones, y gracias a la colaboración de los respectivos desarrolladores, también tenemos una buena colección de juegos disponibles para ejecutar como ROMs, instalados de serie en cada ZX-UNO del *crowdfunding*, lo que nos permitirá empezar a disfrutar de grandes joyas (como ‘Invasion of the Zombie Mosters’, ‘Misco Jones’ o ‘Fist-Ro Fighter’) según encendamos por primera vez la máquina. Todo un acierto y muy

Los otros ‘*cores*’

Quizás uno de los aspectos más divertidos de una FPGA —el corazón del ZX-UNO— sea sus posibilidades de ‘reprogramación’ para convertirla en una máquina totalmente diferente al ZX. Por defecto, el ZX-UNO incluye ‘*cores*’ —la manera de definir estas reprogramaciones de la FPGA— para ZX Spectrum, Jupiter ACE y Master System, pero desde sus foros se puede acceder a otros tantos de Colecovision, BBC Micro, Acorn, etc. Algunos aún están en estados muy primigenios, limitándose únicamente a arrancar la máquina sin posibilidad de cargar software, por ejemplo, aunque la evolución es continua y se pueden consultar las novedades en los foros de la web oficial.

Jupiter Ace



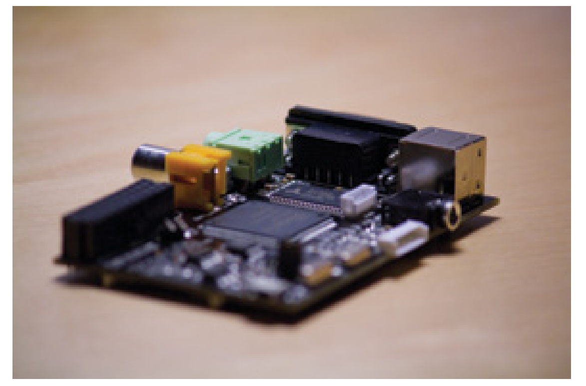
Quizás lo más curioso de este micrordenador sea que incorporaba FORTH en su ROM, en lugar de BASIC, el lenguaje de programación más habitual de aquel momento.

Master System



Poco se puede decir a estas alturas de la máquina de Sega. La implementación en el ZX-UNO permite cargar las ROMS desde la tarjeta SD sin ningún problema.

Una BIOS muy completa. 'Toqueteando' los parámetros de la BIOS (¡con cuidado!), podremos personalizar nuestra experiencia y comprobar el estado del *hardware*.

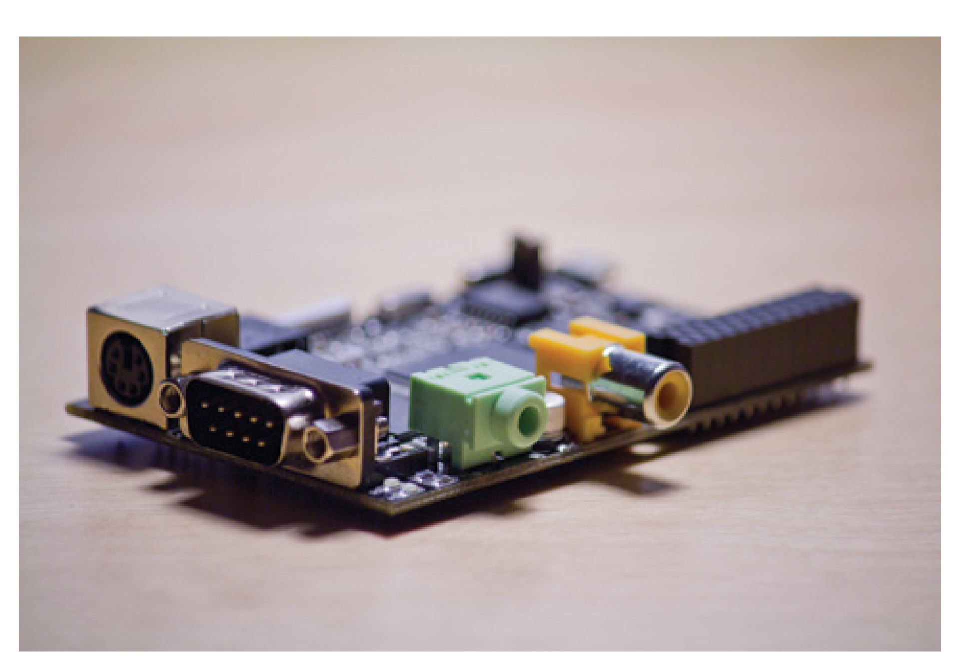


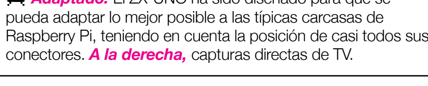


Conectar dispositivos originales. Otra de las grandes bazas con las que 'juega' el ZX-UNO son los estudios que se están llevando a cabo para poder explotar el puerto de expansión integrado en la placa del aparato. ¿Llegaremos a conectar una unidad de Microdrive o un interfaz Beta, por ejemplo?

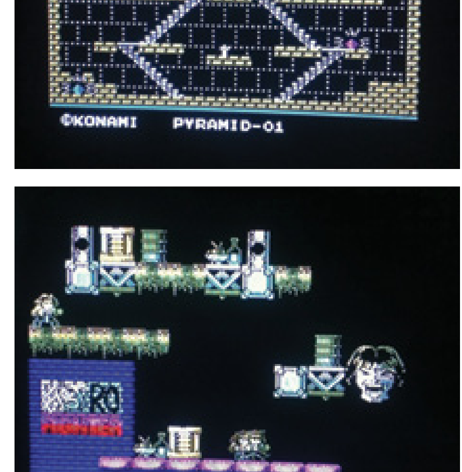
agradecido por parte de un servidor. La forma de acceder a estos juegos es muy sencilla: sólo hay que seleccionarlos en un menú, presionar ENTER y la carga será prácticamente instantánea.

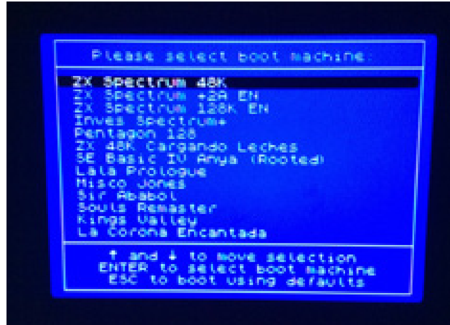
No podemos dejar de mencionar el estupendo trabajo realizado en la BIOS del ZX-UNO. Muy al estilo de los ordenadores compatibles, desde este entorno de texto y navegación por menús seleccionables, podremos acceder a no pocas opciones de configuración: desde seleccionar la ROM con la que queremos arrancar (el SE Basic IV que trae por defecto, o algunos de los juegos que se han incorporado a la memoria flash del ZX-UNO, como 'La Corona Encantada', 'Speccy Bros' o 'Sir Ababol'), hasta configurar la salida de vídeo, el teclado, testear el *hardware*, etc. Se





Adaptado. El ZX-UNO ha sido diseñado para que se pueda adaptar lo mejor posible a las típicas carcasas de Raspberry Pi, teniendo en cuenta la posición de casi todos sus conectores. ***A la derecha,*** capturas directas de TV.





Al grano. Podremos escoger la 'ROM' que queremos cargar pulsando 'ESC' mientras arranca la máquina.

trata de un entorno muy completo y bastante sencillo de entender.

Hay que mencionar además la compatibilidad del aparato con las 'ROMS' de otros modelos de Spectrum, como el 48K, el 128K, +2A, etc. La legislación no permite incluir estos archivos directamente en el ZX-UNO, pero no hay problema en distribuirlos, así que los creadores del aparato han puesto a disposición de los interesados un pack en descarga desde su web, muy sencillo de instalar, que incluye además la ROM del Pentagon 128, un clon de Spectrum ruso muy apreciado en la demoescena y para el que se pueden encontrar verdaderas maravillas, que aunque no son puramente "Spectrum", no pierden la esencia de la máquina de Sinclair y, sin duda, sorprenden.

Más opciones

Pero el ZX-UNO no sólo es un ZX Spectrum vitaminado; el diseño de su hardware basado en FPGA nos permite convertirlo en otro ordenador o consola, instalando un nuevo *core*. El aparato viene de serie con *cores* de Master System y Jupiter ACE, y ya hay disponibles de NES, VIC-20, ColecoVision, Atari 800XL y demás máquinas basadas en Z80 o 6502. Muchos de los *cores* sólo soportan salida VGA, así que si queremos sacarle el máximo partido necesitaremos el cable pertinente. La placa además viene con cuarenta pines de entrada y salida, lo que se traduce en posibles ampliaciones de *hardware* - por ejemplo, hay disponible un conector JAMMA para enlazar el ordenador a un mueble arcade y hay planes para añadirle un puerto de expansión compatible con el ZX original, pudiendo usar las ampliaciones que tengamos por casa.

Además de su excelente precio, la facilidad de uso, la versatilidad del software y el diseño de hardware, hacen del ZX-UNO un equipo ideal para disfrutar del catalogo del Spectrum sin complicarnos la vida. Todo el proyecto es *Open Hardware*, lo que quiere decir que cualquiera puede bajarse las fuentes del *software* o el diseño de la placa para retocarlo a su gusto. El único punto negativo a mi entender es la ausencia de conector VGA de serie, aunque seguramente incluirlo habría alterado el tamaño de la placa en exceso.

Sólo nos queda dar las gracias al equipo del ZX-UNO al completo por su gran trabajo y dedicación. Después de cuatro años de duro trabajo, han conseguido un producto magnifico, muy pulido y con un futuro brillante.

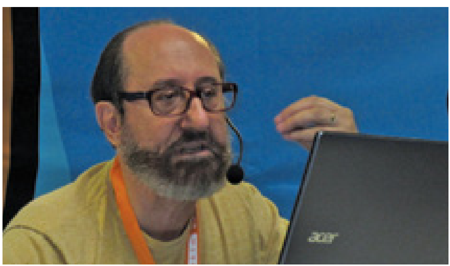
Visita la web oficial:
http://zxuno.speccy.org



Resumen RetroEuskal 2016

Del 22 al 25 de julio de 2016 tuvo lugar en Barakaldo (Vizcaya), una nueva edición de este veterano encuentro para entusiastas de la retroinformática

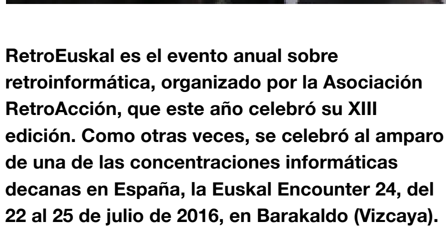






40 años de la 'cueva colosal'. Andrés Samudio propuso en su charla un exhaustivo recorrido a la aventura conversacional 'Colossal Cave', título sobre el que se basa 'La Aventura Original' de AD, publicado en 1989.





RetroEuskal es el evento anual sobre retroinformática, organizado por la Asociación RetroAcción, que este año celebró su XIII edición. Como otras veces, se celebró al amparo de una de las concentraciones informáticas decanas en España, la Euskal Encounter 24, del 22 al 25 de julio de 2016, en Barakaldo (Vizcaya).

En esta edición, y por decisión de la organización de la Euskal Encounter, para acceder a la zona de RetroEuskal (y con ello a todas sus actividades y charlas) fue necesario adquirir una entrada de día, la cual además daba acceso a toda la zona de la party, así como a todas sus actividades.

La incertidumbre que la nueva zona nos pudo generar se vio disipada por la respuesta del público, que fue bastante satisfactoria, ya que recibimos un flujo continuo de visitas de los propios asistentes a la party, en detrimento del público generalista, que lamentablemente en esta ocasión tenía que pagar una entrada de día por visitar RetroEuskal (y adicionalmente, el resto de la party).

En esta edición de 2016 celebramos como evento principal el 40 aniversario del microprocesador Zilog Z80, uno de los chips más relevantes de la historia de la microelectrónica, en uso desde su creación en 1976 hasta nuestros días, y que fue el protagonista de la exposición de este año.

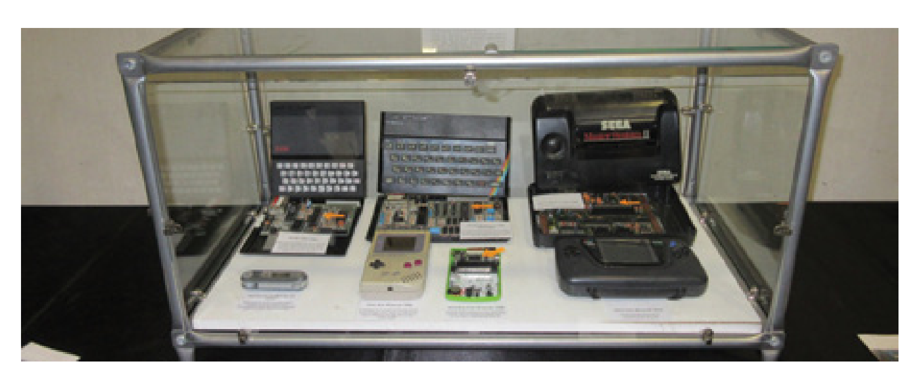
Y no dejamos 1976, año muy prolífico desde el punto de vista de la informática, puesto que en el apartado software, no podemos olvidar que se crea 'Colossal Cave Adventure' para PDP-10, un pionero videojuego que tendría un enorme impacto en el futuro, inaugurando el (ahora básicamente extinto) género de las aventuras conversacionales y sentando las bases de los videojuegos de rol o RPG. Por ello, quién mejor para hablar de los 40 años de la aventura conversacional 'Colossal Cave' que toda una eminencia y un pionero en el ámbito de la aventura en España: Andrés Samudio acudió a RetroEuskal para introducirnos en la historia de esta mítica aventura conversacional y también para hablarnos de la cueva en la que realmente se inspira esta aventura, así como del trasfondo de cómo el programador, Will



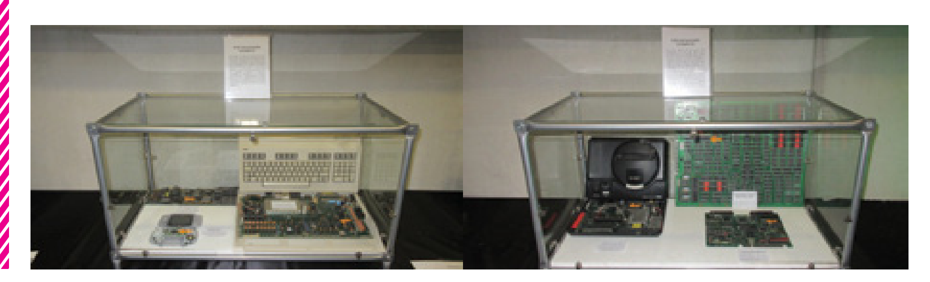
La expo del Z80



Una de las estrellas de esta edición de RetroEuskal ha sido sin duda la exposición dedicada al Zilog Z80, un veterano chip que, con 40 años a sus espaldas, aún se utiliza hoy en día en varios dispositivos de nueva fabricación. La exposición presentaba en primer lugar las características más notables del Zilog Z80, pasando a continuación a mostrar las variantes más notables de dicha CPU, tanto en el pasado como en el presente, sorprendiendo las últimas versiones (chips fabricados en 2015) con características muy alejadas de los primeros Z80 de finales de los 70.
A continuación se presentaban diversos aparatos electrónicos cuya CPU principal es el Zilog Z80, incluyendo algunos de los micrordenadores y consolas más recordados por todos.



Finalmente se pudieron ver otros ejemplos donde el Zilog Z80 sirve de CPU de apoyo a otras más potentes, como el Motorola 68000 de 16 bits, mostrando como el Z80 comienza con los años a convertirse en la CPU a utilizar para aquellas tareas que no requieren de los microprocesadores más potentes del mercado.



Crowther, se decidió a programarla y de dónde sacó las diversas y curiosas ideas, acertijos y personajes en que se basa el videojuego 'Colossal Cave'.

Más recientemente, hace "sólo" 20 años, se lanzó la consola Nintendo 64, el mundo se llenó de tamagotchis, y Deep Blue ganó a Gary Kasparov, hecho histórico que celebramos en RetroEuskal con una charla sobre esta primera victoria de un ordenador sobre un campeón del mundo de ajedrez. Nuestro invitado Alberto Lozoya contó y analizó estas históricas luchas ajedrecistas del hombre contra la máquina, además de dar un repaso a la evolución del

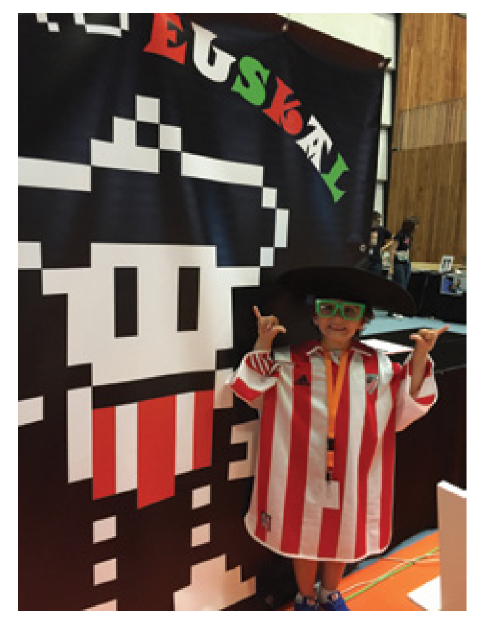




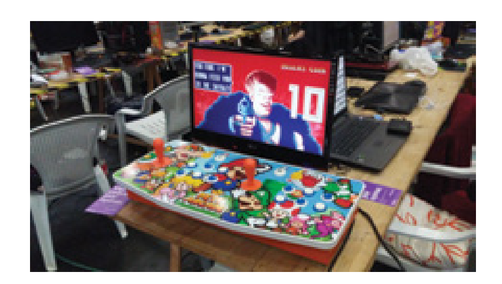




Actividades para todos. Jugar a máquinas de pinball y recreativas originales, disfrutar de un vetusto 'Pong' o curiosear el trabajo de los doctores Retro en su particular "morgue", es posible en RetroEuskal.



Toda una tradición. Disfrazarse de PatxiBot, la mascota de RetroEuskal, un aliciente para los visitantes.







El Juegódromo. La zona dedicada a disfrutar de los ordenadores y videoconsolas clásicas estuvo siempre a tope.

software de ajedrez para ordenadores.

Como no podía ser menos, también tuvimos varios torneos de videojuegos, más concretamente tres, siendo el torneo principal el basado en el inolvidable 'Street Fighter II', el detonante definitivo del género de videojuegos de lucha, donde se pudo demostrar la habilidad con los combos de Ryu o cualquier otro personaje del juego. También destacamos dos bombazos del género FPS, 'Quake' y 'Duke Nukem 3D', ambos protagonistas de sendos torneos en esta edición de RetroEuskal.

En la edición de este año contamos con una zona dedicada a los distintos aniversarios de bien recordados videojuegos, ordenadores, o consolas, y otra zona con una máquina de petacos o pinball y dos máquinas recreativas, disponibles gracias a las asociaciónes Basque Pinball y AUMAP, respectivamente.

Desgraciadamente, y por causas técnicas ajenas a RetroEuskal, la noche en que estaba programada «La hora de los 8 y 16 bits» no fue posible apagar todas las luces de Euskal Encounter, condición necesaria para poder ver adecuadamente la pantalla gigante, por lo que esta actividad (así como otras similares programadas por la party) no pudo llevarse a cabo.

«La morgue de los Dres. Retro» hace completo honor a su nombre y cada año que la organizamos evoluciona o discurre por algunos derroteros que escapan a nuestro control. Mucha gente nos pregunta también quiénes son los Dres. Retro y ni nosotros mismos podemos precisarlo: se puede contestar que todos somos los Dres. Retro y quien más y quien menos está dispuesto a echar una mano para poder revivir ese equipo antiguo que ha dejado de funcionar o que se hace el remolón a la hora de mostrar la imagen que esperamos en pantalla.

Aunque el concurso «Disfrázate de PatxiBot» se creó inicialmente para dar a conocer a nuestra robótica mascota entre los visitantes, se ha mantenido con el paso de los años como una actividad habitual dentro del programa de actividades de RetroEuskal.

En definitiva, otro año más hemos celebrado RetroEuskal (y con ésta ya son 13 las ediciones consecutivas) con bastante éxito de público asistente y participante en las actividades organizadas. Reiteramos nuestro agradecimiento a todos los colaboradores y visitantes que hacen que todo este trabajo de organización y montaje merezca la pena, año tras año. Por supuesto, en 2017 haremos todo lo posible por repetir y mejorar esta experiencia retroinformática.

Textos e imágenes: Asociación RetroAcción
www.retroaccion.org

Probamos la retroconsola Time Machine de TOAD. Jugones viejunos con corazón de ‘frambuesa’

Nos dejamos llevar por la última versión del joystick arcade de TOAD. Un pequeño-gran monstruo que alberga en su interior la poderosa Raspberry Pi 3B





Un concepto sencillo y funcional. Uno de los puntos más positivos de la TOAD Machine es su versatilidad. Dentro de la caja con el joystick y los diferentes botones convive todo el hardware necesario para hacer funcionar los emuladores y almacenar (en una tarjeta microSD) los programas y los juegos que queramos utilizar.

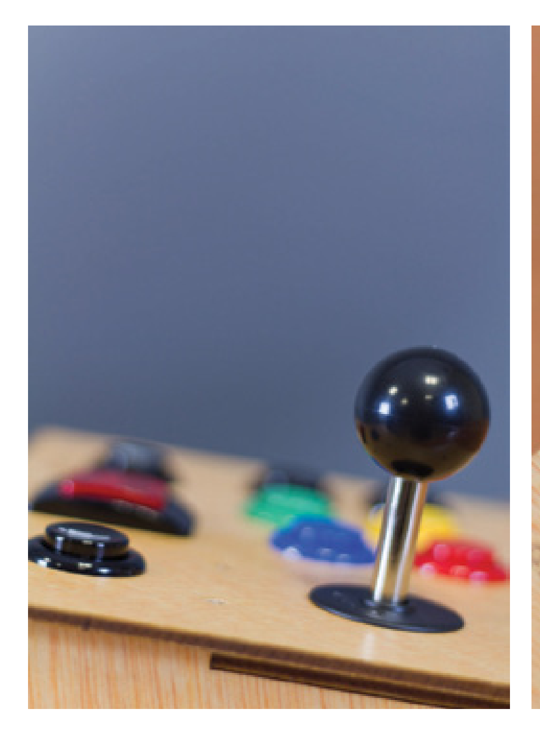
Vista desde fuera, la Time Machine es una original caja de madera, bien acabada, con unos cuantos botones, una palanca de control arcade y algunas conexiones situadas en un lateral y en la parte trasera. Pero dentro esconde una potente Raspberry Pi 3B, capaz de vérselas con emuladores de lo más exigente y muchas horas de diversión. ¿Quieres comprobarlo?

«A pesar de su aspecto eminentemente arcade, la cantidad de emuladores y las posibilidades extras que ofrecen una Pi de última generación, hacen de este aparato un pastelito muy goloso»

Tal y como indican en su web, “la TOAD Time Machine está fabricada en madera natural de okume de 5 mm. de espesor, cortada y pirograbada por láser e incorpora auténticos botones de recreativa y palanca profesional Zippy junto con botón Inserta Moneda”. Antes de entrar en harina nos gustaría recalcar que, al igual que otros productos que pululan por el mercado, afortunadamente la TOAD Time Machine es de fabricación nacional, como nos comentaba Juan José Ovies de interMEDIA y TOAD: “La fabricación se hace en Asturias de forma artesanal (una a una), lo cual no está reñido con la automatización del proceso y la máxima calidad de los materiales. El ‘artesano’, que es un técnico electrónico titulado, las comprueba exhaustivamente una a una (de hecho, a veces se le ‘va la olla’ jugando) y las firma. Queremos transmitir equilibrio entre innovación y tradición. Lo que llamamos slow technology”.

Montada a mano, la envoltura —que se ha preferido dejar en madera cruda barnizada— sirve de cubierta a toda la circuitería y el secreto que atesora en su interior: una fantástica Raspberry Pi 3B en la última versión de la Time Machine.

Sus creadores gustan de describirla como una “Retroconsola”, y no podría ser más acertada la definición, ya que a pesar de su aspecto eminentemente arcade, la cantidad de emuladores y las posibilidades extras que ofrecen una Pi de última generación, hacen de este aparato un pastelito muy goloso, perfecto para los que quieran diversión directa, los que quieran ‘cacharrear un poco’ o los que están a caballo entre ambos mundos. Pero empecemos por el principio, desgranando el sistema en cuestión, que ya







Enchufar y jugar. No hará falta meter una moneda de 5 duros cada vez que queramos echar una partidita; la consola viene configurada de fábrica para que sea muy sencillo empezar a disfrutar de todo su potencial.

es hora...

La TOAD Time Machine es una caja de madera a la que se han adaptado un joystick de bola y varios botones arcade: seis principales en la parte superior, otros dos que sirven a modo de 'Start' y 'Select', y otros dos laterales, perfectos para los pinball y como apoyo para configurar funciones secundarias en los emuladores, por ejemplo. Como colofón, otro botón que imita la ranura de entrada de monedas de 25 pesetas, icónica de nuestros tiempos en los recreativos, y que por ejemplo en MAME sirve para introducir un crédito - como no podría ser de otra forma.

Tanto los materiales de construcción del 'cajón', como los botones son de buena calidad, y de hecho no tiene nada que envidiar a las arcades originales. En el interior, aparte del cableado y circuitería de apoyo, se encuentra integrada y fuertemente fijada una Raspberry Pi 3B, cuyos conectores y puertos son accesibles y están a la vista gracias a un par de aberturas situadas en el lateral izquierdo y en la parte posterior de la máquina, además de otra en la zona inferior. Encontraremos nada menos que 4 puertos USB, un conector ethernet, conexiones para cables de vídeo compuesto (os recomendamos el cable que TOAD tiene en su tienda) y HDMI, y el conector para la fuente de alimentación. Por debajo de la consola el fabricante ha dejado accesible el conector de tarjetas SD (un adaptador de microSD, en realidad), desde donde se carga el software que rige a la Pi, y donde pueden estar grabados los juegos de los diferentes sistemas.

Recordad además que este modelo de Raspberry posee conexión WiFi y Bluetooth, todo un lujo que abre el abanico de posibilidades hasta el infinito - no tenéis más que echar un vistazo a la cantidad de mandos que podréis hacer funcionar con la máquina y los add-ons diseñados para la misma que existen en el mundillo Raspberry.

Jugar, jugar y jugar

La TOAD Time Machine es una máquina diseñada para jugar y posee una orientación retro, aunque como veremos más adelante también servirá para otros menesteres. Así que tal y como viene configurada de fábrica, será cuestión de enchufar el cable HDMI a nuestro televisor o monitor preferido, darle 'candela' al adaptador de corriente, seleccionar la entrada adecuada de nuestra pantalla y disfrutar casi al

momento, ya que la carga del entorno de emuladores es bastante rápida y, por supuesto, automática: el usuario no tiene que hacer nada. Una vez cargado el entorno (o front-end), en este caso el Emulation Station, podremos seleccionar nuestro sistema favorito moviéndonos hacia los lados para luego elegir el juego desde un menú secundario. Los botones están ya configurados correctamente tanto para movernos por los menús como luego a la hora de jugar en los emuladores.

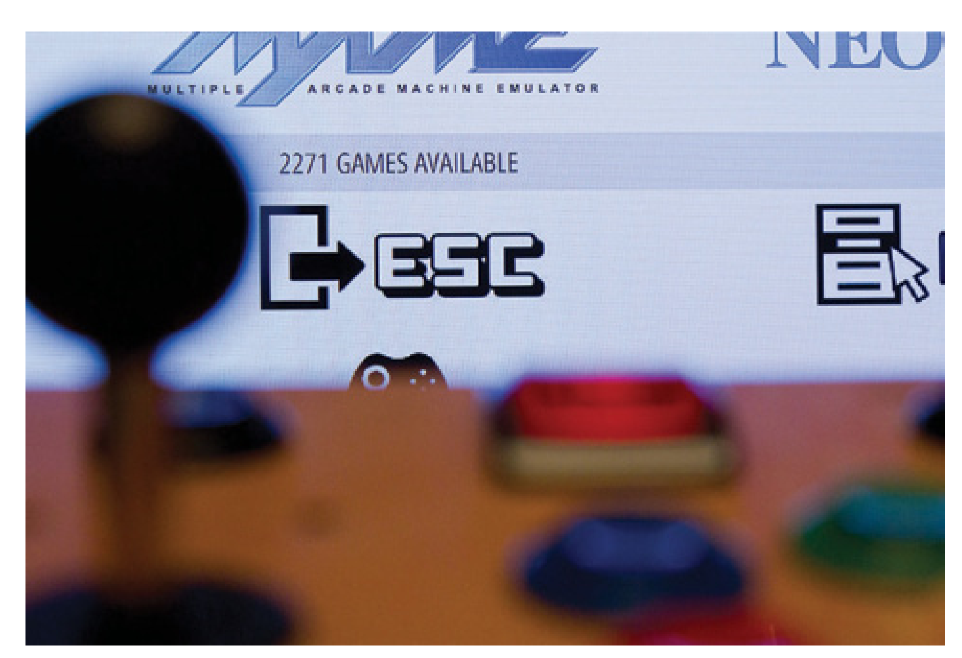
Entre los sistemas emulados no faltarán los arcades gracias a MAME o Neo Geo, pero también un buen puñado de consolas y ordenadores, como el Apple 2, Spectrum, MSX, Mega-CD, Super Nintendo, PlayStation, Vectrex, etc. Una plétora de máquinas que pueden actualizarse a medida que los desarrolladores incorporan nuevas funciones o arreglan fallos, aumentan la velocidad de ejecución, etc. Son más de 40 los sistemas disponibles y, para no perdernos, podremos agruparlos según sean ordenadores o consolas, ordenar los juegos, etc. La calidad de estos emuladores está fuera de toda duda, ya que son adaptaciones de la popular plataforma Libretro/RetroArch, disponible para muchos otros sistemas, como ordenadores o dispositivos táctiles.

La mayoría de emuladores corren muy bien, y es

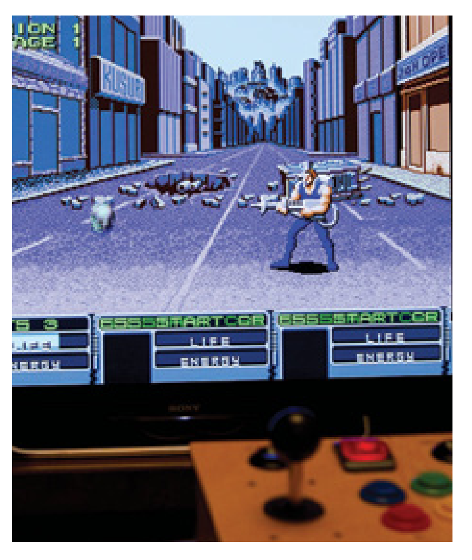


Todas las conexiones al alcance. En uno de los laterales encontraremos puertos USB a tutiplén y el correspondiente conector para red ethernet, mientras que en la parte trasera encontramos los conectores de A/V y fuente de alimentación.

«Son más de 40 los sistemas disponibles y, para no perdernos, podremos agruparlos según sean ordenadores o consolas, ordenar los juegos, etc. La calidad de estos emuladores está fuera de toda duda, ya que son adaptaciones de la popular plataforma Libretro/RetroArch»







Personalizar la experiencia. Desde los diferentes menús podremos configurar los emuladores a nuestro antojo. Algo más engorroso si no contamos con un teclado, merece la pena si, por ejemplo, queremos configurar 'shaders', como la simulación de un monitor CRT, mientras jugamos a Metal Slug 5, como se aprecia en la imagen de arriba a la derecha.

incluso posible activar shaders y filtros con cierta complejidad para imitar, por ejemplo, el efecto de una pantalla CRT. En Internet podréis encontrar no pocas opciones de estos filtros adaptados para la Pi; merece la pena bucear un poco en el mundillo ya que los shaders que trae predeterminados RetroArch son algo espartanos para lo que puede dar de sí la plataforma. Arcades y consolas destacan en cualquier caso sobre los emuladores de ordenadores, algo menos finos y más complejos de utilizar; en estos casos, casi se hace obligatorio conectar un teclado y un ratón, y no hablemos ya de si se trata de las emulaciones del Commodore Amiga o del ScummVM, por ejemplo.

La experiencia es más que notable, muy satisfactoria, y las cargas son tremendamente rápidas (aunque influirá vuestra tarjeta microSD). Salir de un juego y volver al menú principal también es coser y cantar gracias a que, por defecto, uno de los botones laterales blancos sirve como tecla 'ESC' y, al pulsarlo, nos llevará de vuelta al conocido menú del Emulation Station, desde donde podremos seleccionar otro juego de la misma plataforma, o cambiar radicalmente de rumbo y probar otros emuladores.

Y si no somos jugones solitarios, siempre podremos usar un segundo mano, como el que tienen disponible también en la tienda de TOAD, o utilizar algún joystick o gamepad que tengamos ya en nuestro poder. Nosotros hemos intentado configurar un NES30 Pro, conectado directamente por el cable USB, y tanto Emulation Station como los emuladores de RetroArch lo detectaron correctamente y nos permitieron configurar los botones. Quizás en el caso de los emuladores es algo menos intuitivo y para el jugador menos avezado tecnológicamente puede costar llegar hasta la opción de configurar y personalizar nuestro mando, pero tras hacerlo un par de veces ya es coser y cantar. Podremos conectar varios mandos al mismo tiempo, así como aprovechar la conectividad Bluetooth para hacer lo propio sin cables, aunque este último extremo no hemos podido probarlo en nuestras horas con la máquina de TOAD.

Por último, si queremos añadir juegos a nuestra unidad SD, podremos hacerlo vía WiFi, cuya opción viene explicada perfectamente en el manual que acompaña la retroconsola, o directamente introduciendo la tarjeta microSD en nuestro lector, siempre y cuando lo hagamos desde Linux o bien tengamos instalado en nuestro ordenador algún driver que permita leer y escribir particiones EXT3.

Como comentábamos un poco más arriba, la naturaleza de la Time Machine permite que su uso no esté restringido a los videojuegos clásicos y los emuladores, especialmente cuando se trata de títulos arcade (debido a su diseño). Al estar regida por una Raspberry Pi, podremos salir de Emulation Station y entrar, por ejemplo, en el entorno gráfico basado en Linux Raspbian, ejecutar programas y juegos diseñados para dicho S.O. o 'trastear' con el siempre educativo Scratch, un entorno de programación diseñado especialmente para que los más jóvenes aprendan y se diviertan haciendo sus propios juegos.

Evidentemente, de esta forma será más que necesario tener conectados un teclado y un ratón, además de estar conectados a Internet, ya sea por cable o por WiFi. Lo cierto es que de este modo las posibilidades son prácticamente infinitas, ya que incluso podremos utilizar el aparato a modo de reproductor multimedia gracias a que el conocido KODI viene instalado de serie.

En conclusión, la TOAD Time Machine es un producto de calidad que ofrece lo que promete: diversión retro en un principio, inmediata y sencilla de utilizar, y a posteriori un abanico de posibilidades enorme que también hay que tener en cuenta. La Raspberry Pi 3B permite ejecutar los emuladores más potentes y los juegos más exigentes con cierta soltura, y una comunidad en permanente evolución asegura un futuro brillante para dicha plataforma.

TOAD ofrece dos años de garantía a su producto, y la compra de la retroconsola incluye una tarjeta microSD de 32 GB, clase 10, con algunos juegos de licencia libre, aunque ya sabéis que podéis añadir los que queráis gracias a sus posibilidades de conectividad. Los videotutoriales, el manual o el FAQ de TOAD son en cualquier caso una gran ayuda para aprender a introducir vuestras propias ROMS. Nosotros sólo hemos 'rascado' su superficie - hay mucho más que puede hacerse y probar con esta máquina, toda una caja de sorpresas.

“El concepto de retrogaming está mal enfocado”.

Hablamos con Juan José Ovies para que nos cuente cómo nació la Time Machine



De gira. Los chicos de TOAD no se pierden ninguno de los eventos relacionados con los videojuegos que se celebran a lo largo y ancho de nuestra geografía. En la imagen, en el festival de cultura y entretenimiento ‘Metropoli’ que se celebra en Gijón.

Decidimos que los creadores de las diferentes máquinas de TOAD nos cuenten como surgió la idea, como las han desarrollado y qué proyectos de futuro nos esperan.

¡Hola! En primer lugar nos encantaría saber algo más de T.O.A.D. Hemos leído en vuestra web que en realidad comenzásteis a trabajar con ese nombre en 1985. ¿Tienen algún significado las siglas de T.O.A.D.?

Juan José: Un poco de historia: en 1985, a mi hermano y a mí nos regalaron un C64 y con el nombre de Oviesoft empezamos a programar en Basic (penosamente), intercambiar cintas, etc. En 1986 ya eramos 4 en el “grupo” y en 1987 nos compramos un Amiga 500. Entonces ya eramos 5 y nos refundamos con el nombre de T.O.A.D. (The Oviesoft Amiga Division), aunque siempre operamos bajo el acrónimo de TOAD. Entre 1985 y 1995 hicimos fundamentalmente de traders entre BBSs europeas y americanas, usando nuestra BBS Babylon-5 como servidor de miles de programas de Amiga, SNES, N64, MSX y PC fundamentalmente. En 1996 (con la irrupción de Internet) dos de los miembros decidimos montar la consultora TIC interMEDIA lo que supuso, en la práctica, el fin de TOAD como grupo activo.

Casi 20 años después de la disolución oficial de T.O.A.D. se os ocurre empezar a trastear con una Raspberry Pi y la construcción de un mando arcade. Surgen así vuestros primeros prototipos, que mostráis en ferias. ¿Cómo se os ocurre la idea de crear un producto de estas características?

Juan José: En el verano de 2014 descubrimos, por casualidad, la revista RetroGamer en un kiosko y alucinamos que a la gente le pudiera interesar los videojuegos de nuestra “época”. Vimos que, aunque hay muchos entusiastas que quieren jugar con las máquinas auténticas, la mayoría de los aficionados no podían permitirse (por conocimientos o dinero) comprar un ordenador antiguo o construirse su propia máquina.

Como en interMEDIA siempre estamos jugando con nuevas tecnologías para implementarlas a nuestros clientes (servidores de bitcoin, impresoras 3D, etc) decidimos montar una retroconsola y enseñarla en un stand que ya teníamos listo para un evento organizado por la Cámara de Comercio de Gijón. El éxito fue fulminante, así que empezamos a comercializarla.

Una de los primeros aspectos que destacan de vuestro producto es el acabado artesanal en madera. ¿Por qué elegir este proceso de fabricación? ¿En qué diríais que se diferencia la Toad Time Machine con respecto a otras iniciativas similares?

Juan José: La fabricación se hace en Asturias, de forma artesanal (una a una), lo cual no está reñido con la automatización del proceso y la máxima calidad de los materiales. El “artesano”, que es un técnico electrónico titulado, las comprueba exhaustivamente una a una (de hecho, a veces se le va la “olla” jugando”) y las firma. Queremos transmitir equilibrio entre innovación y tradición. Lo que llamamos “slow technology”.

Nos encanta el detalle de la moneda de 25 pesetas al modo de la ranura para las monedas en las máquinas arcades. ¡Muy de los 80 y 90!

Juan José: Con el botón de inserte moneda quisimos rendir homenaje a la “generación perdida” en las salas de recreativas

Hace ya un tiempo montásteis una campaña de *crowdfunding* en Lánzanos que finalizó con éxito. ¿La punta de lanza para conocer el interés real en este tipo de productos?

Juan José: Con la campaña de *crowdfunding* pretendíamos difundir nuestra retroconsola ante un publico menos especializado y, por otra parte financiar el desarrollo de nuevos proyectos (joystick player 2, retroconsola mini, nueva web, etc.). Aunque la campaña se cerró con éxito nos quedamos con una sensación agridulce, pues en aquellas fechas





Otros productos. TOAD posee otros interesantes productos en su catálogo, como la 'Time Machine Mini' (a la izquierda), que recientemente ha actualizado su hardware para incorporar una Raspberry-Pi 3B, como su hermana mayor. A la derecha, el último producto en salir: la 'Retrocomputadora Time Machine KB', más orientada a la simulación de microordenadores y la programación.

«La retroconsola, por su diseño, parece orientada a los juegos de MAME, pero ese es sólo su aspecto más comercial. Personalmente prefiero los emuladores de ordenador para programar. Además hemos incluido un S.O. que permite programar bajo Scratch»

el mundo del *crowdfunding* aún no era demasiado conocido en España.

Con la última versión disponible, habéis incorporado nada menos que una Raspberry Pi 3B en vuestro producto. ¿Estamos llegando al límite de este tipo de hardware? ¿Qué nos queda por 'emular'?

Juan José: La Raspberry 3B es un 30% más rápida, con lo que los emuladores de Nintendo 64 y PlayStation mejoran significativamente, pero aún estamos lejos de alcanzar el límite de los emuladores. Siempre habrá nuevas maquinas que recrear (Nintendo DS, PS2, etc.)

Está claro que lo retro y los dispositivos para disfrutar de videojuegos clásicos (y no tanto) está de moda. Casi siempre que surge algún nuevo tipo de hardware lo primero que se desarrolla es la colección inevitable de emuladores. ¿Qué tuvieron para vosotros esos juegos de hace unas décadas que tanto nos han anclado en cierto modo en el pasado?

Juan José: El concepto de *retrogaming* está mal enfocado. Nadie pone en duda que Casablanca es una obra maestra del cine y que los Beatles son eternos. Pero si hablamos de videojuegos parece que tenemos algún tipo de síndrome de Peter Pan o carencia afectiva. Los videojuegos ya son considerados un arte industrial por el MOMA de Nueva York que ya ha incorporado juegos como Tetris y Pac-Man a su colección permanente. Contestando a tu pregunta, para nuestra generación los videojuegos tienen un valor emocional más intenso que el cine y la música pues, al ser interactivos, se han grabado más en nuestros recuerdos.

Emuladores de arcades (Mame, Neo Geo), consolas e incluso ordenadores. Lo cierto es que la TOAD Time Machine es una fuente inagotable de diversión y recuerdos, pero contar con la Pi expande sus posibilidades al infinito. ¿Qué más se puede hacer con una Time Machine, además de jugar?

Juan José: La retroconsola, por su diseño, parece orientada a los juegos de MAME pero ese es sólo su aspecto más comercial. Personalmente prefiero los emuladores de ordenador para programar. Además hemos incluido un S.O. que permite programar bajo Scratch (muy útil para educación y robótica). Al ser una Raspberry 3B, las posibilidades son infinitas

Por otro lado en vuestra tienda podemos encontrar otros productos, como la Time Machine Mini o la Time Machine Lite, aparatos también muy interesantes. ¿Qué nos podéis contar sobre ellos? ¿Algún plan de futuro?

Juan José: Bajo la marca Time Machine estamos creando un ecosistema de productos: Joystick Player 2 (el complemento natural para los que no quieren tener un Bartop en casa), Time Machine Mini (este producto ha recibido una ayuda de los fondos europeos Feder para desarrollarla), la Lite (para los que quieren algo asequible).

Actualmente hemos terminado la Retrocomputadora KB. La idea es centrarnos en los usuarios de ordenadores de 8 y 16 bits (más exigentes) frente a los de consolas y recreativas. Está orientada a la programación *homebrew* y robótica. Construida en madera DM policromada incluye de serie 64 GB y ratón. Como accesorio tendrá pantalla LCD.

¿Para el futuro? Estamos ultimando un nuevo software propio que estará disponible para descarga gratuita este verano. Permitirá transferir juegos fácilmente y aprovechar el Bluetooth de la 3B (no puedo adelantar más). También hemos pedido la colaboración de la comunidad *homebrew* para incorporar sus trabajos en nuestras retroconsolas (ya está disponible Space Moves).

PALetilandia

Bienvenidos a la tierra a la que muchos videojuegos llegaban tarde, mal o, mucho peor, nunca. Recorred con nosotros este salvaje territorio en busca de esos títulos que nunca pudimos disfrutar (o sufrir). Esto es PALetilandia

Cuando miramos atrás corremos el peligro de caer en la nostalgia ñoña, recordando los días en los que todo era maravilloso. Idealizamos esa parte de nuestro pasado sin querer ver que no todo era de color de rosa y también hubo cosas que no eran tan bonitas como nos parecían. En PALetilandia a menudo refunfuñábamos cuando veíamos en las revistas juegos que no aparecían por estas santas tierras - aquí tienes una nueva ración de...

Aah! Harimanada
1993 - Mega Drive



Una cosa que me gustaba de los 90 es que llegaron nuevos canales de televisión a España. Entre los que pudimos disfrutar estaba Eurosport, un canal completamente dedicado al deporte. Pero lo bueno es que no se centraba casi exclusivamente en el fútbol, sino que nos daba la oportunidad de disfrutar de deportes tan alternativos como el curling, el fútbol australiano (una especie de rugby que se juega en un campo ovalado) y el sumo. Al principio, ver a esos gorderas con esa especie de pañal dándose empujones me hacía gracia. Pero pronto vi que no era algo ridículo, que aquellas moles aparte de grasa tenían mucho músculo y una técnica depurada. Seguía con avidez los combates de los Kotonishiki, Musashimaru



o los yokozuna Akebono y los hermanos Wakanohana y Takanohana. ¿Qué habría pasado si me hubiese enterado de que en Japón había un juego de sumo para Mega Drive? ¿Y si hubiese salido aquí, me habría hecho comprar la consola?
Afortunadamente no se dio el caso. 'Aah! Harimanada!' se quedó en el país del sol naciente. Por supuesto.

Basado en un manga y anime deportivo, algo muy común por aquellas tierras donde tienen series de casi cualquier deporte, el juego está diseñado pensando en los fans del manga, más que en los fans del sumo, como por otra parte es lógico en un producto licenciado. La fidelidad respecto al contenido del manga convierte el desarrollo de los combates en un juego de lucha 2D corriente y moliente, a lo Street Fighter, ambientado en el sumo. Hay barras de energía, golpes especiales con nuestro luchador envuelto en llamas y movimientos que no tienen nada que ver con el sumo, como saltos de varios metros de altura, cabezazos o patadas. Tampoco es que quisiéramos ver un simulador 100% realista; el problema es que si al menos el juego fuese divertido... pero ni eso. Entre que no entendemos muy bien qué hacer y que es bastante difícil, al final nos quedamos con la sensación de que a veces no está tan mal ser un PALeto, porque nos libramos de que nos sacaran los cuartos con juegos como éste.

Cacoma Knight
1992 - Super Nintendo

No descubrimos nada a nadie si decimos que existen juegos que son claras copias de otros. Pero hay diferentes formas de hacer esas copias. Por un lado está la copia descarada que coge un juego, cambia los gráficos, la música y listo, ya





tenemos juego. Otros, en cambio, pretenden que no se les vea como “copia de” sino “inspirado en” o, algo a lo que estamos cada vez más acostumbrados, que “homenajea a”. Son juegos que copian a otros pero que añaden algo de su cosecha. Es el caso de ‘Cacoma Knight’, publicado por Data Polystar en Japón y por Seta Corporation en EEUU. Su fuente de inspiración la tenemos que buscar en el clásico de Taito de 1981, ‘Qix’. Vale, ahora es cuando tienes que acudir a Internet para ver qué juego es ‘Qix’. Es un juego en el que a base de ir pintando líneas con las que trazamos rectángulos vamos coloreando las áreas de los rectángulos que hacemos. El objetivo es cubrir un porcentaje determinado del fondo. Durante los 90 hubo en los salones recreativos un boom de este tipo de juegos, aunque sustituían el fondo negro de ‘Qix’ por sugerentes mozas que teníamos que ir descubriendo. Eran los ‘Gals Panic’ o ‘Fantasia’ que tantas monedas nos sacaron y que tanta chavalería arremolinaban a su alrededor. ‘Cacoma Knight’ parece surgido de la necesidad de hacer un ‘Gals Panic’ en consolas, pero eliminando, como no podía ser de otra manera, toda la carga erótica. Así que cogemos ‘Qix’, le añadimos una historia que justifique el ir pintando rayas, le añadimos objetos que mejoran las habilidades de nuestro personaje y unos enemigos más trabajados al estilo del ‘Gals Panic’, y “habemus ludum”. Sin embargo, a pesar de que el juego es entretenido, no cabe duda de que transformar escenarios (es lo que nos propone la historia del juego) es menos gratificante que ir destapando chicas. Y si además el juego no es demasiado complicado, entendemos que nadie se atreviera a sacar ‘Cacoma Knight’ en Europa. ¡Que eran 10.000 pesetas del ala!.

College Slam
1993 - PlayStation



El baloncesto ha sido de siempre el deporte americano con más tirón en Europa. Ni el béisbol, ni el fútbol americano (aunque muchos se empeñen en llamarlo “rugby”), ni el hockey sobre hielo se pueden acercar a la popularidad de este deporte. Así que un juego de baloncesto tendría que tener una buena base de potenciales compradores. Pero ‘College Slam’ se encontraba con dos problemas. El primero es el hecho de estar basado en la liga universitaria en lugar de la NBA. Esto se agravaba porque contaban con los nombres de las universidades que formaban parte de la liga, pero al parecer los nombres de los jugadores no podían ser mostrados. El deporte universitario americano tiene millones de seguidores por aquellas tierras, pero es prácticamente desconocido a este lado del charco. A priori tampoco nos habría importado que los nombres no fuesen los reales, pero es que ni eso. Solo se mostraba la posición o rol del jugador en la cancha: pivot, base, etc. El segundo “problemilla” era más peliagudo. Y es que el juego era un clon de ‘NBA Jam’, adaptado a la liga universitaria. Sólo un par de detalles lo diferenciaban del original: nuevos movimientos de *alley hoop* y la posibilidad de hacer sustituciones. ¿Quién se compraría en España un juego de baloncesto con licencia desconocida, con jugadores aleatorios, pudiendo elegir prácticamente el mismo juego con licencia NBA y sus grandes estrellas reconocibles?. Simplemente ‘College Slam’ no tenía ningún sentido en nuestra querida PALetilandia.

Twinkle Tale
1992 - Mega Drive

Mega Drive, a pesar del gran éxito de ventas que fue en Europa, no era la consola más popular en Japón, donde sus ventas estaban muy por detrás de Super Famicom y PC-Engine, lo que no impedía que tuviera títulos exclusivos de calidad por parte de estudios ajenos a Sega. Una de las joyas que se quedó en el lejano oriente fue ‘Twinkle Tale’. Imaginemos un juego de disparos estilo ‘Mercs’ o ‘Out Zone’ pero de temática fantástico-medieval en el que controlamos a una bruja que debe abrirse camino a través de nueve niveles, acabando con una gran cantidad de enemigos a base de disparos. Aunque quizás, puestos a buscar una referencia, podríamos acudir a ‘Knightmare’, el juego que lanzó Konami en 1986 para MSX.

Desde el principio tenemos tres tipos de proyectiles a nuestra disposición que podemos ir alternando según nuestra conveniencia. Cada una de estas armas puede ser además mejorada en tres niveles mediante objetos que encontraremos en cofres que hay repartidos por los escenarios. En los cofres, e incluso en otros elementos destruibles, también encontraremos dos tipos de ataques mágicos de gran potencia, y barras de energía que realmente hacen las veces de vidas. Los escenarios tienen en ocasiones bifurcaciones que nos pueden llevar a atravesarlos por zonas más fáciles o más difíciles. Pero de lo que no escaparemos es de los grandes y bien diseñados jefes finales, que nunca pueden faltar en este género.

Gráficamente el juego es resultón. No es de lo mejor de Mega Drive pero el diseño artístico está bien y los escenarios tienen bastante variedad, por lo que es un placer recorrerlos. El juego en general, a pesar de ser de un género diferente, tiene un cierto toque de RPG, con la subida de niveles de las armas, el hecho de que las vidas típicas de los shooters hayan sido sustituidas por porciones de energía, la limitada exploración de los niveles o la aparición de objetos en cofres - no es un RPG, pero busca ese toque que es meramente estético. Un juego muy apreciable que habría hecho las delicias de muchos PALetos si, igual que en Japón, hubiera sido lanzado en los primeros 90.





“From Bedrooms to Billions: The Amiga Years!”, una película documental para no perderse

Acompáñanos en este espectacular film que recorre la concepción y posterior vida de unos de los ordenadores más míticos de los 80 y 90

Tras habernos dejado algo fríos con ‘From Bedrooms to Billions’, su primera película documental basada en los microordenadores, los hermanos Caulfield contraatacaron hace un tiempo con una nueva campaña de crowdfunding con la intención de producir otra película de referencia; en este caso, centrada en el popular Amiga de Commodore. Gracias a FunStock nos hemos hecho con una copia digital y tras su visionado no podemos más que recomendarla, aunque con ciertos matices.

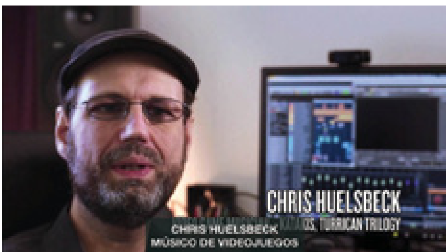
Como el propio nombre de la película indica, el film centra sus dos horas y media en el Amiga, un ordenador que cambió el concepto de computadora personal allá por mediados de los 80 y que ha sobrevivido hasta nuestros días, aunque se haya ido transformando de alguna manera. Los Caulfield, sabedores del interés y la gran comunidad seguidora del ordenador, sus diferentes modelos y la propia marca de Commodore, decidieron embarcarse en una campaña de recogida de fondos para poder financiar el rodaje y producción del documental. Este detalle no carece de importancia, y es que se presupone que se ha conseguido sacar adelante gracias al interés de los entusiastas del Amiga, que esperan ver reflejadas sus ansias nostálgicas y curiosidades en el vídeo.

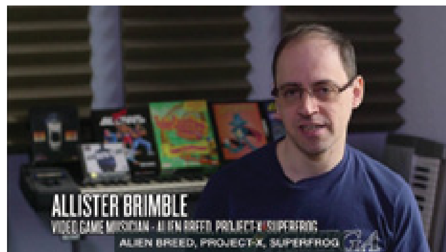
Para conseguirlo, nada mejor que contar con un buen puñado de los artífices del proceso de creación del hardware, algunos conocidos desarrolladores de videojuegos o destacados miembros de la demoescena. No en vano, más o menos la primera mitad de la película está dedicada a toda aquella locura que se vivió cuando se formaron los primeros grupos de ingenieros, comandados por Jay Miner, con la intención de crear un ordenador sobre el Motorola 68000 capaz de eclipsar al resto de ordenadores con arquitectura 16 bit que pululaban por el mercado o cuya salida se vislumbraba en el horizonte, como fue el caso del ‘archienemigo’ Atari ST.

Multitud de historias contadas en primera persona por gente como Dave Needle, Glen Keller o Dale Luck, se mezclan con fotografías y vídeos de la época que narran de manera notable todo aquello que fue aconteciendo hasta que tuvieron listos los primeros prototipos. Desde los problemas con piezas que no llegaban, hasta las tiranteces dentro del equipo debido a la gran presión a la que estaban continuamente sometidos, salpicados con el buen ambiente que por lo general reinaba entre ellos gracias a un interés común, una forma de ver la vida muy similar, y la seguridad de que lo que estaban concibiendo era algo realmente revolucionario.

Impagables son algunas anécdotas contadas por estos mismos protagonistas, quizás algunos de los mejores aspectos del film, toda vez no son demasiado desconocidos, pero no es lo mismo leerlo que comprobar como RJ Mical -posiblemente sus intervenciones sean de lo mejor del documental- nos cuenta alguna de estas historias, tan curiosas como extravagantes. Como durante la presentación en sociedad del Amiga 1000, cuando el equipo de marketing contó con el artista Andy Warholl para hacer una demostración de las posibilidades gráficas del aparato. Antes de dicha presentación, los ingenieros le mostraron a Andy lo que podía y no podía hacer con el programa de dibujo que



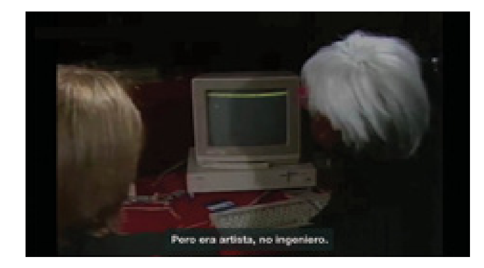




Grandes intervenciones. Artistas como Huelsbeck (Factor 5) o Allister Brimble (Team 17) aportan un punto de vista muy interesante en la cinta.



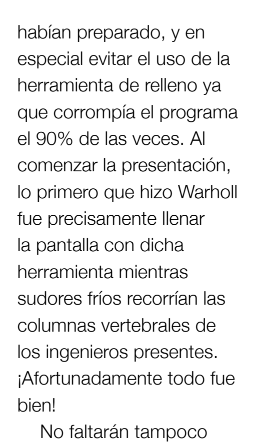








¡No toques ese botón! Aquella presentación con Warholl y Debbie Harry fue todo un pelotazo.



habían preparado, y en especial evitar el uso de la herramienta de relleno ya que corrompía el programa el 90% de las veces. Al comenzar la presentación, lo primero que hizo Warholl fue precisamente llenar la pantalla con dicha herramienta mientras sudores fríos recorrían las columnas vertebrales de los ingenieros presentes. ¡Afortunadamente todo fue bien!



No faltarán tampoco las intervenciones de creadores de videojuegos muy influyentes de la época, como Andrew Morris (Magnetic Fields), Eric Chahi (Another World), Stoo Cambridge (Sensible Soccer), o Chris Huelsbeck (músico de Factor 5). El carismático Trip Hawkins, con su moreno imposible, también hace acto de presencia, proporcionando el interesante punto de vista de una empresa consolidada y enorme que atrajo a un gran número de usuarios diferentes al típico jugón con programas como el exitoso Deluxe Paint.

Quizás es a partir de este momento cuando la cinta flojea un tanto en términos de contenidos. La segunda mitad está dedicada precisamente a todos esos creativos que hicieron buen uso de las especificaciones hardware que Amiga les proporcionaba.

Sin embargo, lejos de profundizar o de aportar algunos datos significativos, la mayoría de las declaraciones se reducen a contar lo genial que era la máquina, las producciones tan espectaculares que podían crear en el Amiga, y, en definitiva, a repetir una y otra vez lo buenos que les parecieron, sobre todo el Amiga 500 y el 1200, los sistemas donde se concentraron la mayor parte de la base jugona en el ordenador. Nada malo en ello, pero quizás un poco cansino y sin demasiada 'chicha'.

También hay espacio para la demoescena y la escena pirata, ambas muy significativas a pesar de las connotaciones de la segunda. Pero por desgracia los creadores de la película no profundizan demasiado en las raíces de ambos contextos. Una lástima, sobre todo teniendo en cuenta la importancia que tuvo (y tiene) la demoescena en la creación artística y en el aprovechamiento de un hardware teóricamente más limitado de lo que aparenta sobre el papel. El somero repaso sabe a poco, y da la sensación de que el montaje corre contrarreloj deseando llegar hasta un final algo atropellado.

Con todo, las dos horas y media de documental son llevaderas, muy interesantes y valiosas en tanto en cuanto podemos disfrutar de las declaraciones de primera mano de muchos de los involucrados a todos los niveles en esa maravillosa máquina que es el Amiga. Es cierto que el resultado podría haber sido más redondo pero la cantidad de vídeos a modo de extras (una media hora más), y los otros 150 minutos extra de los que consta la edición especial, seguro que satisfacen a la mayoría de amantes del ordenador o de la informática más o menos retro.

Por último no podemos dejar de comentar que la película principal incluye subtítulos en varios idiomas, entre los que se incluye el español -no así los extras, o al menos no los hemos podido activar en la edición digital a la que hemos tenido acceso-, y que la calidad del vídeo y el sonido son más que notables, incluso para aquellos fragmentos de vídeos en baja calidad originales de los 80 que han sido incorporados en el film. Bastante recomendable.

Pixelwood

¡Tu ración de películas y videojuegos!

Highlander Los inmortales

DIRECTOR: Russel Mulcahy
AÑO: 1986
REPARTO: Christopher Lambert, Sean Connery, Roxanne Hart, Beatie Edney, Clancy Brown, Alan North, Jon Polito, Sheila Gish, Hugh Quarshie.



Highlander

DESARROLLA: Ocean Software
PUBLICA: Ocean Software
AÑO: 1986
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64.





El argumento de Highlander podría resumirse en lo siguiente: tenemos una raza muy particular, 'los Inmortales', cuyos integrantes pueden presumir de gozar de vida eterna... con una única excepción: no pueden perder la cabeza, ya que en ese caso, sus longevos días acabarían de súbito. Viven desde hace siglos mezclados entre los hombres y ocultando su verdadera identidad. Pero no todos son iguales: está el lado luminoso y también su reverso oscuro. Y por supuesto, deben combatir entre ellos en combates individuales. El vencedor de cada combate adquirirá los poderes del perdedor. Así, enfrentamiento a enfrentamiento, se llegará al final. Y sólo puede quedar uno.

El revestimiento ochentero que envuelve a la película la hace sumamente deliciosa, siempre dentro del contexto temporal en el que se establece. Así, tendremos una amplia variedad de escenas rezumantes de estética de videoclip, una buena pila de vestimentas horteras -potenciada por el hecho de que la película recoge varios arcos temporales y, por tanto, diversas modas diferentes entre sí- y frases enunciadas por sus protagonistas para que retumben en nuestro recuerdo. "Debe ser cosa de magia", decía Christopher Lambert poco antes del final de la película, y no lo decía por casualidad ni mucho menos: se trata del título de una de las canciones de la banda sonora original -"A kind of magic"-, firmada nada más y nada menos que por Queen; este tema en concreto se colará por los altavoces de nuestro televisor justo al terminar la película, durante los títulos de crédito.

Que la banda del añorado Freddie Mercury sea la que acompasa gran parte de la filmación es un punto a favor capaz



¡Sólo puede quedar uno! Christopher Lambert aspira a quedarse con los poderes de todos los de su estirpe... sin perder la cabeza, claro.



de impulsar la fuerza de las imágenes en grado sumo. Todo aquel que haya visto Highlander podrá recordar la irreverente -y muy certera- “Don’t lose your head”, o la versión de “New York, New York” de Frank Sinatra, aunque si tuviéramos que destacar dos temas compuestos por la banda británica, estos serían, sin duda alguna, “Princess of the Universe” y “Who wants to live forever”.

El primero de dichos temas cuenta con una interpretación vocal a cargo de Mercury que es capaz de ponernos los pelos de punta. Abre el álbum del disco perteneciente a la BSO de la película, y acaba funcionando como perfecto contexto argumental: “aquí estamos, nacidos para ser reyes, junto a la princesa del universo”. En su letra se habla de la superioridad de su estirpe sobre el resto de la humanidad, de su experiencia y de su bagaje. Muchos estudiosos del tema deslizaron que el contenido de “Princess of the Universe” podía tener una doble vertiente, girando en torno a los logros conseguidos por una banda que, a finales de los ochenta, había alcanzado su cénit.

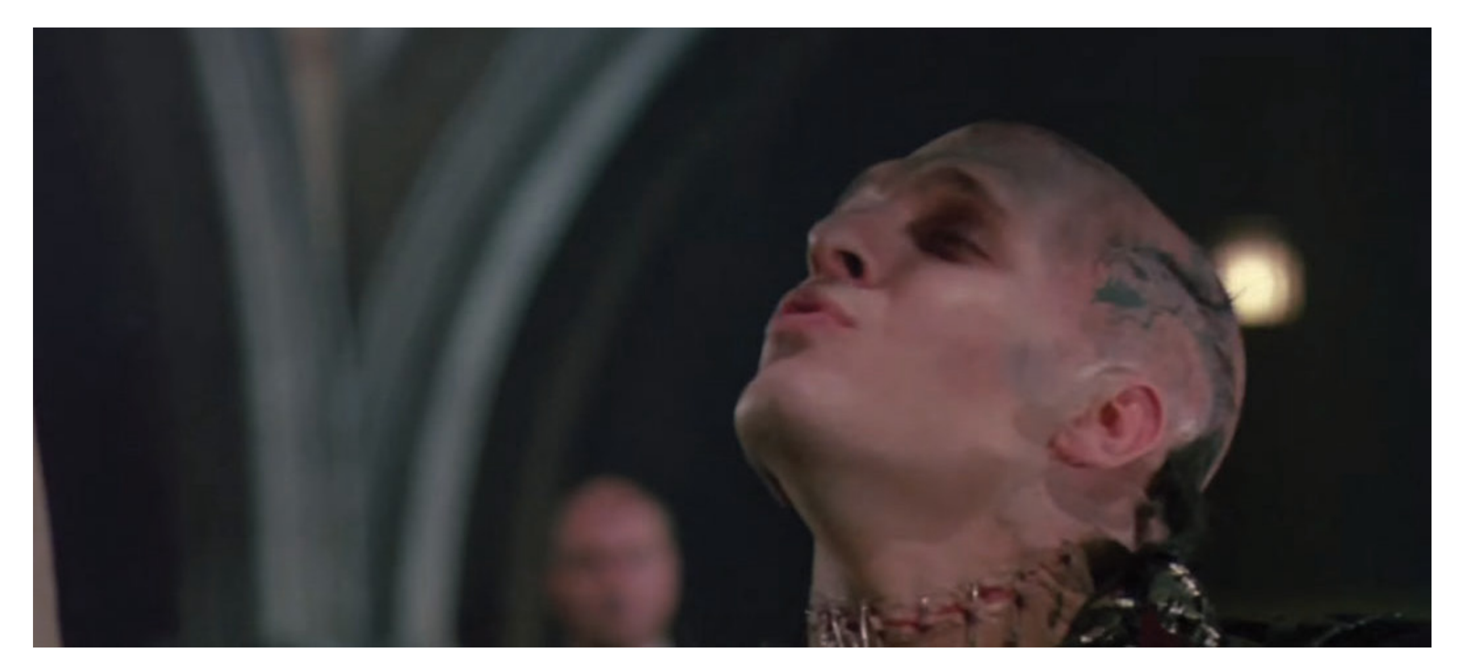
Por su parte, “Who wants to live forever” es la más icónica de la película, ya que su melodía es adaptada por Michael Kamen para componer varios de los tracks del resto de la BSO. Antes de comentar cierta escena acompañada por una maravilla acústica firmada por el propio Kamen, hay que resaltar la relevancia que tiene “Who wants to live forever” para comprender las motivaciones de Connor MacLeod, personaje encarnado por Lambert y su terrible maldición inmortal. MacLeod encuentra a su media naranja, pero tras disfrutar de su relación durante toda una vida mortal, asiste al fallecimiento de su mujer, ajada y castigada por los años, y decepcionada por la imposibilidad de tener descendencia con MacLeod debido a las estrictas reglas de la estirpe de los Inmortales. Se produce entonces un fuerte contraste debido a la juventud imperturbable de MacLeod. Un musitante “No me mires, Connor” sale de los labios de ella, mientras el Highlander maldice su suerte y la canción de Queen cierra una de las escenas más románticas y emotivas que podamos recordar en la dilatada historia del cine.



Vivir para siempre. La película, apoyada en la BSO de Queen, recrea momentos plagados de romanticismo.

“La trama de Highlander avanza a lo largo de los siglos, desde aquellas batallas libradas entre clanes escoceses del siglo XVI hasta la actualidad. Es curioso ver en una misma película a los primos de William Wallace y a profesionales de la lucha libre de los años ochenta”

Pero teníamos pendiente regresar a Kamen y el concepto de estética de videoclip que apuntaba al principio, ya que existe un personaje muy importante para la trama argumental que aún no hemos apuntado: Juan Sánchez Villalobos Ramírez, o Sean Connery, como ustedes prefieran. Su triunfal aparición se gana al respetable desde el minuto uno, convirtiéndose en el gran mentor de MacLeod. Ramírez, otro Inmortal, entrena a su pupilo en las Tierras Altas escocesas; la cámara se alza a gran altura y gira una y otra vez, a la par que ambos guerreros combaten con la espada y, por supuesto, la composición de Kamen brilla a un nivel que podríamos calificar de inmortal, permítanme



Kurgan, el inmortal. La brutal interpretación del actor Clancy Brown como Victor Kruger se convirtió en uno de los principales pilares que sostuvieron la línea argumental.

la redundancia.

La trama de Highlander avanza a lo largo de los siglos, desde aquellas batallas libradas entre clanes escoceses del siglo XVI hasta la actualidad. Es curioso ver en una misma película a los primos de William Wallace y a profesionales de la lucha libre de los años ochenta. No se trata de un argumento especialmente elaborado, ni mucho menos. Básicamente, el guión establece a un malo malísimo, Kurgan -interpretado de manera escalofriante por Clancy Brown- que va acumulando méritos, uno tras otro, para erigirse en auténtica némesis de MacLeod hasta llegar a la confrontación final en la Nueva York del siglo XX.

La trama de Highlander mezcla aventuras e investigación con ciertos altibajos, en especial en la segunda mitad de película. Además, cuenta con un protagonista llevado por un actor ciertamente limitado como Christopher Lambert, que apenas logra exhibir un par de registros mezclados con esa mirada perdida tan característica. Con todo, hoy día sigue manteniéndose fresca y entretenida, sostenida por picos de intensidad, esos momentos tan épicos que hemos referenciado y que consiguen que merezca la pena su visionado y, más aún, su escucha. Y con la Princesa del Universo a vuestro lado, a ser posible.

El videojuego

La película Highlander sufrió la conversión desde el celuloide a los ordenadores de ocho bits contemporáneos. El verbo utilizado para construir la frase anterior no ha sido escogido a la ligera, por desgracia.



Highlander pixelado. La pantalla de carga del videojuego de Los Inmortales representaba un primer plano de Connor MacLeod. Sería la única vez en todo el programa que podríamos identificarlo con facilidad.

“Al igual que ocurre con el otro juego de la presente sección, Masters of The Universe, Ocean no había acumulado todavía la experiencia necesaria en el género de las transformaciones película-videojuego, y esto es algo que se nota a raudales”

Continuaciones olvidables...



En los años ochenta, realizar continuaciones después de que una película original pegara un sonoro pelotazo era el pan nuestro de cada día. Lo cierto es que tales secuelas solían bajar con estrépito el nivel de la primera entrega, con las que solían compartir poco más que el título. Curiosamente, con Highlander se rompe esa regla, ya que la segunda parte repite tanto director como actores principales. En efecto, Mulcahy, Lambert y Connery aparecen de nuevo en Highlander II: The Quickening, cuyo argumento rompe por completo con la continuidad establecida en la película original. Hay que agradecer a esta entrega el logro de romper la magia de Highlander, ya que se explica que la raza procede de un planeta extraterrestre situado en el quinto pino. El argumento se completa con un pastiche ecológico que incluye resurrecciones y paranoias variadas. La cosa no acabó aquí, ya que se explotó la saga con Highlander III: The Sorcerer, Highlander: Endgame y Highlander: The Source, a cual peor.





¡Decapitado! Nuestro objetivo será hacer 'perder la cabeza' a nuestro adversario. No, no hay que enamorarle...





Versiones. A la izquierda, los colores apagados de la versión Commodore 64 dotaban de solemnidad al combate. A la derecha, el enfoque más colorista que pudimos disfrutar los poseedores de Amstrad CPC.

Al igual que ocurre con el otro juego de la presente sección, Masters of The Universe, Ocean no había acumulado todavía la experiencia necesaria en el género de las transformaciones película-videojuego, y esto es algo que se nota a raudales. La poderosa compañía británica sería responsable de juegos tan notables como Robocop o Batman the Movie, los cuales seguían un patrón muy reconocible a la hora de trasladar las escenas o momentos más significativos de sus filmes homónimos. A su vez, aquel patrón aseguraba la variedad en la jugabilidad resultante, ya que se mezclaban niveles de pura acción con otros donde la habilidad y la reflexión tomaban la alternativa. Pero todo eso ocurrió después del juego que ahora nos ocupa.

En Highlander se partía de una premisa que, la verdad, no pintaba mal. El objetivo que teníamos en el juego era librar combates uno contra uno, en los cuales nuestro héroe, Connor MacLeod, debía enfrentarse a personajes aparecidos en el filme tales como Ramírez, Kurgan y Fasil. Tomemos la lucha contra Ramírez como una emulación del Training Montage en el que MacLeod se adiestraba en el arte del mandoble, y el resto de enfrentamientos como representaciones de cada confrontación que se llevaba a cabo durante la película. Echémosle un poco de imaginación. O un mucho.

Y es que, de primeras, ya se nos torcía el gesto al ver los sprites de los luchadores, dibujados mediante píxeles exageradamente gordos. Costaba horrores identificar cada muñeco con el actor correspondiente - de ahí la imaginación demandada en el párrafo anterior. Es cierto que los movimientos de combate eran ágiles y estaban bien animados, pero la jugabilidad de la lucha en sí se hacía terriblemente cansina y repetitiva.

Resultaba curioso, dicho sea de paso, comprobar cómo el combatiente que salía derrotado perdía la cabeza a la par que el vencedor adquiría los poderes del decapitado. Esto desmonta por completo que el combate entre Ramírez y MacLeod celebrado en el juego fuera de mentirijillas… ¡Sacrilegio!

El programador de este juego respondía al nombre de Roy Gibson, que años atrás había codificado Jumping Jack / Leggit! para ordenadores de 8 bits de Atari; un juego bastante mediocre, por cierto. En honor a la verdad, no se resarció con Highlander. Así, si continuamos analizando las bondades del juego, caeremos en la cuenta de que el programa estaba diseñado de tal manera que sólo permitía combatir contra uno de estos enemigos, al menos hasta la siguiente vez que reiniciáramos el ordenador - fallo crucial, dados los tiempos de carga que se estilaban por aquellos tiempos. Podíamos salvar de la quema algunas cosas. Por ejemplo, era un buen detalle que en cada una de las tres “fases”, el atuendo de MacLeod cambiara según el momento temporal, así como el escenario. Otro de los puntos positivos radicaba en poder escuchar una decente versión de “A Kind of Magic” durante el menú de opciones, y por supuesto, el hecho de que el ilustrador Bob Wakelin nos regalara una tremenda portada en la que aparecían los protagonistas de la película en todo su esplendor. Es más: si tuviéramos que proclamar a algún inmortal en este videojuego, no tendríamos dudas en cederle la espada al bueno de Wakelin.



Masters del Universo

DIRECTOR: Gary Goddard
AÑO: 1991
REPARTO: Dolph Lundgren, Frank Langella, Courtney Cox, Meg Foster, Chelsea Field, Billy Barty, John Cypher, Robert Duncan McNeill.



Masters Of The Universe The Movie

DESARROLLA: Gremlin Interactive
PUBLICA: Gremlin Interactive
AÑO: 1987
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari ST.





Mattel ha sido siempre conocida por sus Barbies, pero en los 80, época en que los hombres cargados de músculos y testosterona -¿hombres de verdad?- dominaban las carteleras de los cines, Mattel sacó una línea de juguetes "para chicos", los Masters del Universo, unos guerreros liderados por el musculoso rubiales He-Man -si hay que traducir, yo lo haría como "Cacho-Macho"- luchando por el bien y la justicia frente a los diabólicos planes de Skeletor y sus esbirros.

Tal fue el éxito de los muñecos -"mingos" los llamaba mi abuela- que aparte de cómics, series animadas de televisión y demás, que la Cannon se hizo con los derechos para rodar una película ambientada en el universo de Mattel.

Con un presupuesto de unos 22 millones de dólares, la película nos pone en un momento en que la victoria de Skeletor parece inminente. Realizando un asalto por sorpresa, sus tropas consiguen llegar al corazón de Grayskull y apresar a la Hechicera en un campo de fuerza que va drenando su energía vital, para traspasarla a Skeletor. Si en menos de 24 horas He-Man no consigue interrumpir el proceso, la Hechicera morirá y Skeletor se convertirá en el nuevo dueño y señor de la Galaxia.



¡Nadie te entiende! Aunque se vea que es mala a la legua, te entendemos, Gwildor. ¡Quién podría decirle no a la seductora mirada de Evil-Lyn!

En un asalto contra una avanzada de Skeletor, He-Man se encuentra a dos de sus compañeros y Gwildor, un cerrajero e inventor que es el responsable de la victoria de Skeletor al haber inventado una llave cósmica que, a través de la música, es capaz de abrir puertas interdimensionales, con lo que se puede viajar a cualquier lugar y, en algún momento de la película, dan a entender que también a cualquier momento.

En medio de una batalla, He-Man y los suyos tienen que abrir una puerta para escapar, y lo hacen… a la Tierra, a nuestro presente - de 1987, claro. Por desgracia, por lo accidentado del viaje, pierden la llave y al ponerse a buscarla conocen a la pareja que la ha encontrado.

Finalmente, tras varias batallas contra las tropas de Skeletor, He-Man es apresado y llevado a Grayskull para ver cómo Skeletor se convierte en amo del universo. Sin embargo, tras conseguir volver, los amigos de He-Man provocan una nueva batalla que He-Man aprovechará para liberarse, volver a luchar contra Skeletor en persona y derrotarle… ¿definitivamente?



Sueño de niños. Vamos, que lo estás deseando. Grita sin miedo: “Por el poder de Grayskull... ¡Yo tengo el poder!”



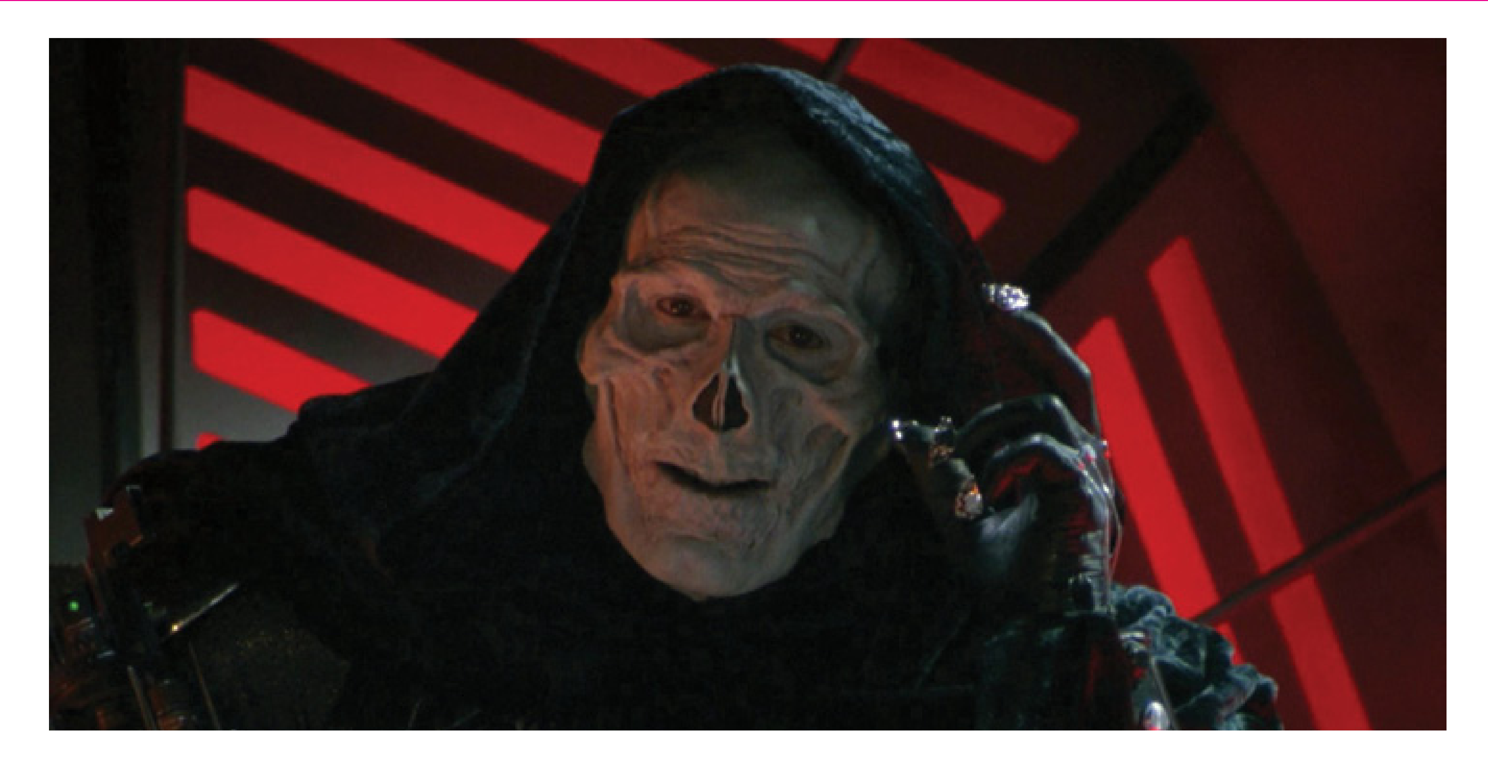
“Masters del Universo es la típica película mala a la que si perdonas sus errores, puedes disfrutar sabiendo lo que estás viendo: cine malo del bueno”

Así contado, esa es la sinopsis de una película que, vista en su momento y siendo un niño enamorado de los muñecos de Mattel, te dejaba en pleno estado de shock. Desde luego, la película bebe muchísimo de la saga de Star Wars, desde la música de Bill Conti a los soldados de Skeletor -no hay soldados de esos entre los muñecos. Lo más parecido serían los Horde Troopers, que no pertenecían a las fuerzas de Skeletor sino de Hordak, y que aquí en España se llamarían Hordarobot-, la similitud de Skeletor con Darth Vader o que haya peleas con armas de rayos - ¿Armas láser? ¿En los Masters del Universo?.

También el guión tiene algún que otro despiste, y Skeletor parece bipolar: tan pronto pide que maten a He-Man como quiere que se lo traigan vivo, y hasta explica el por qué. O intentar matarlo, fallar y ponerse a gritar que lo quiere vivo… ¿en qué quedamos? Y siempre he tenido la sensación de que Dolph Lundgren, en la batalla final con Skeletor, tiene más cara de miedo por si se va a hacer daño con la espada que otra cosa.

Si nos quedáramos en el público al que iba dirigida y, sobre todo, en la época en que fue rodada, la película sería sobresaliente, consiguiendo conquistar la imaginación de cualquier niño que creciera jugando con los musculosos Masters del Universo. Lástima que los niños de la época no pensaran lo mismo para acudir a verla en masa, pues básicamente esta película fue un fracaso comercial que dejó muy tocada a la Cannon.

En cualquier caso, si tras finalizar la película veíamos los créditos hasta el final, teníamos la imagen de



Skeletor saliendo del agua y diciendo "Volveré" cual óseo Terminator.

Y efectivamente, Cannon tenía planeada una segunda parte, con sus escenarios ya diseñados y montados -en platós que servirían para rodar casi simultáneamente una película de Spiderman. Y no sólo platós: también compartirían actor protagonista, y no sería Dolph Lundgren-, pero la empresa perdió los derechos de Spiderman justo antes de empezar a rodar y a causa del dinero que aún debían a Mattel por los derechos ésta, fue cancelada.

Al final, con los restos de los escenarios de los Masters del Universo 2 y Spiderman se acabó por filmar una película con el último gran cachas de los 80: Cyborg, de Jean-Claude Van Damme. Pero, como suele decirse en estos casos, esa ya es otra historia…

En definitiva, Masters del Universo es la típica película mala a la que si perdonas sus (muchos) errores, puedes disfrutar sabiendo lo que estás viendo: cine malo del bueno. Totalmente insuficiente para su presupuesto y supuesta ambición, pero… ¿qué otra cosa se podía esperar de la mezcla de la Cannon, Mattel y los años 80?

El videojuego

Y ya que estamos en los años 80, no se podía dejar una película de presumible éxito -que luego no tuvo, más allá de los niños que por entonces la vimos- sin su correspondiente conversión a ordenadores de la época.

Ocean aún no era la gran experta en el tema -a la memoria me vienen Robocop, Terminator 2, Batman The Movie, Darkman o Desafío Total, por citar algunas-, por lo que en esta ocasión dicha conversión corrió a

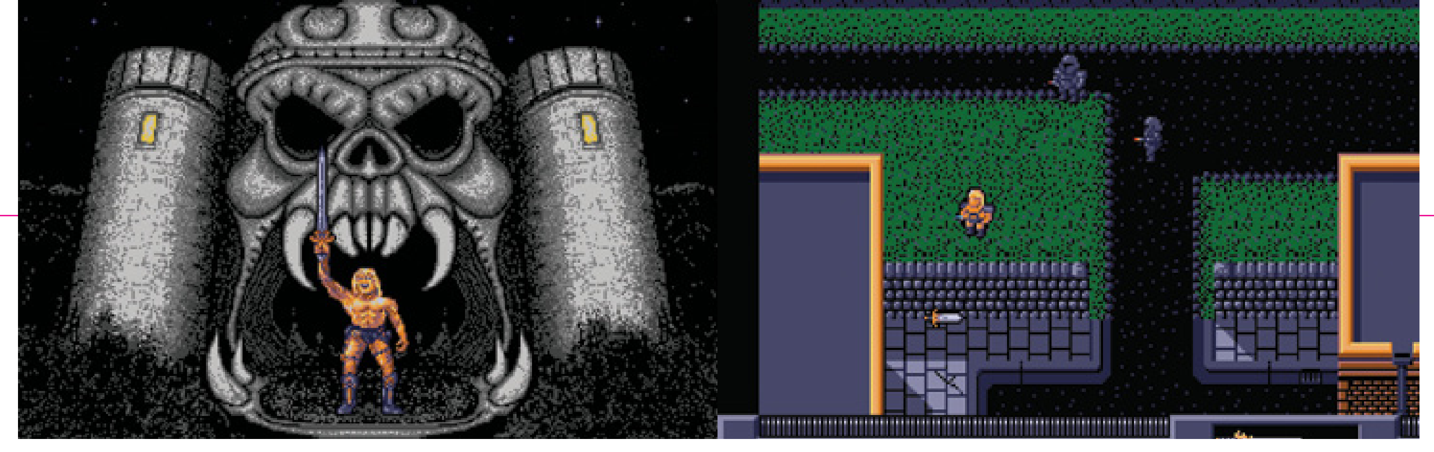
"Curiosamente, la única versión de 16 bits que se lanzó del juego, para Atari ST, es exactamente el mismo juego, con las mismas limitaciones, sólo que con mejores gráficos — especialmente las pantallas de intro y las escenas de combate"

¡Entre cachas anda el juego!

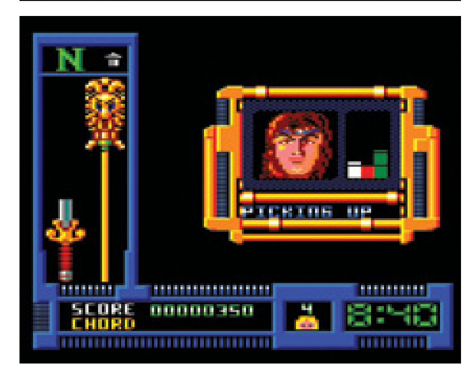
Corre el rumor que el origen de la línea de muñecos Masters del Universo de Mattel viene de un intento fallido de hacerse con la licencia de Conan el Bárbaro. Por lo visto, todo estaba muy avanzado hasta que los directivos de Mattel vieron la película y se escandalizaron con su nivel de violencia -y, siendo americanos, me extraña que no dijeran nada de las tres o cuatro escenas de sexo. Que ya sabemos en EEUU cómo se ponen cuando se ve una teta...-. Y por cierto, Dolph Lundgren fue el segundo plato, pues el primer actor al que se ofreció el personaje de He-Man en la película fue… Sylvester Stallone, el cual rechazó el papel.



Así que si tenemos en cuenta que He-Man fue un intento frustrado de llevar a Schwarzenegger a los productos infantiles, que la primera opción para interpretar a He-Man fue ofrecido a Stallone, que lo interpretó Lundgren, y que con los restos de la producción de su segunda parte se rodó una película de Van Damme, tenemos que los Masters del Universo han estado relacionados de una forma u otra con lo más granado de los cachas de acción ochenteros...



Algo mejor en 16 bit. Sin destacar mucho más que sus hermanas menores, la versión para Atari ST es la más disfrutable.





cargo de Gremlin Interactive, creando un juego de exploración donde nuestra misión consistía en buscar las ocho partes de que consta la llave cósmica, repartidas por toda la ciudad en niveles que recreaban las escenas de la película que se desarrollaban en la Tierra, junto con la batalla final con Skeletor.

Algunas de estas partes de la llave te las podías encontrar tiradas por el suelo por la calle -como por ejemplo en el cementerio-, aunque muchas otras las conseguías tras superar determinadas misiones a modo de minijuego. Pero la mayor parte del tiempo la pasabas deambulando por la ciudad y disparando a los miles de soldados de Skeletor -los cuales podían aparecer en cualquier momento- e intentando que no te dieran. Por cierto, estos soldados no se movían; sólo aparecían y de vez en cuando te disparaban, sin más.

Respecto a las misiones especiales, éstas consistían en combates con visión lateral, ambientados en el almacén, entre He-Man y los monstruos enviados por Skeletor como avanzadilla - Saurus, Bestia y Blade. Al derrotarlos a todos, obtenías una nueva pieza de la llave.

Otro minijuego es el de la tienda de Charly, donde la acción pasaría a ser un juego de dar al blanco en un muro donde los soldados de Skeletor irán apareciendo y hay que mover nuestra mirilla para dispararles.

También la lucha en las plataformas voladoras estaba implementada, pudiendo subirte a una de éstas y conseguir una nueva llave. Que básicamente es el mismo juego sólo que más rápido y sin que los edificios te afecten - a fin de cuentas, vas volando. Eso sí, aquí al menos los enemigos se mueven...

Y finalmente, llega el enfrentamiento contra Skeletor, pero sólo si has conseguido las siete llaves anteriores. Ahí, volvemos a una pantalla de lucha con vista lateral, donde si consigues derrotar a Skeletor habrás salvado a la Hechicera y, por extensión, al Universo entero.

Aunque en las instrucciones del juego venía un mapa de la ciudad -y en versiones como la de C64, lo tenías también en el juego-, era muy fácil desorientarse. Digamos que, por cómo está implementado, sólo hay scroll vertical, de forma que si cogías la calle de la derecha -por poner un ejemplo-, en la siguiente pantalla no avanzabas a la derecha sino que la calle giraba para que el scroll siempre fuera vertical. Para ayudar a orientarte, arriba a la izquierda, junto a tu barra de energía, tenías una brújula que te indicaba dónde estaba el Norte, pero si lo jugabas siendo un niño -como pasó en mi caso- no te enterabas de nada y el mapa sólo causaba frustración.

Curiosamente, la única versión de 16 bits que se lanzó del juego, para Atari ST, es exactamente el mismo juego, con las mismas limitaciones, sólo que con mejores gráficos - especialmente las pantallas de intro y las escenas de combate. Pero el mismo juego idéntico, al fin y al cabo, con la limitación del scroll vertical y los cambios en el eje de coordenadas para orientarse.

Otro detalle curioso es que la partida está pensada para durar -si no se te acaban las vidas- en torno a 15 minutos. Eso significa que irán pasando eventos que deberás aprovechar y, si no lo haces, no podrás terminar el juego aunque sigas adelante. Por ejemplo, primero debes ir al almacén porque ahí están los monstruos de Skeletor; pero si no vas, o llegas cuando ya se han ido, no podrás luchar contra ellos y, por lo tanto, no podrás conseguir su llave. Y lo mismo pasa con la tienda de Charly.

A nivel técnico, el juego no lucía muy allá. La intro de Spectrum quizá pudiera ser la mejor gracias a la música que suena, que no es que sea nada del otro mundo pero al lado de la versión de Amstrad es infinitamente mejor. A nivel sonoro, el resto del juego es algo así como una completa nulidad. Incluso en la versión de ST, en cuya intro He-Man suelta su grito de guerra con la voz digitalizada de Dolph Lundgren, suena tan... tan… a lata, que casi hubiera sido mejor que no lo hubiesen hecho y que la intro hubiera consistido meramente en imágenes de He-Man con la espada.

Realmente, poco bueno se puede destacar de este juego. La jugabilidad no destaca en ninguna de sus versiones -por cierto, la de MSX es, como solía ser la norma en mucho software europeo de la época, una triste conversión de la de Spectrum, que no utiliza para nada las superiores características técnicas del estándar japonés-, y ni siquiera tiene el encanto de producto de masas de la época. Pero si eras un niño en los ochenta, te pirraban los muñecos de Mattel y te habías visto la película por lo menos tres veces, era un juego *must have* en el que lo flipabas haciendo de He-Man y luchando contra los miles de soldados de Skeletor.

¡Buen destino!



Estamos jugando

¿Quieres saber a qué juega el equipo de RetroManiac? ¿Te carcome la curiosidad por saber si todo es retro en la redacción? ¿Si nuestra consola más novedosa es una ajada NES pasada de rosca? Sal de dudas leyendo lo que viene a continuación...

Street Fighter V



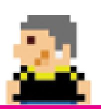
Un mal endémico de hoy día es sin duda el de la crítica destructiva generalizada - parece que cuando alguien baja el pulgar con según qué juego, un torrente de opinión unánime negativa debe ir detrás. Lo peor es que en muchos casos la mayoría de ellas vienen sin estar basadas en la experiencia personal de cada uno y, claro, corres el riesgo de perderte una auténtica maravilla jugable como este Street Fighter V.

Y es que estamos ante uno de los juegos más vilipendiados de 2016, probablemente candidato a decepción del año de muchos pero, ¿realmente se está castigando al juego en sí mismo o está pagando los platos rotos de su desarrolladora?

Vale, CAPCOM la ha cagado a la hora de planificar la infraestructura online y de informar sobre el modelo de negocio que se iba a seguir, pero eso no quita que estemos ante un auténtico monstruo de la lucha, con una jugabilidad a prueba de bomba, pulido y equilibrado, con una buena variedad de personajes y movimientos, homenajes constantes a las entregas anteriores y un apartado técnico de auténtico escándalo. Todos estos elementos muestran su verdadera cara si lo váis a jugar a dobles con un amigo y por supuesto, en casa, frente a frente, como toda la vida. Ahí es donde Street Fighter V muestra todo su buen hacer, y ya os digo que no es poco. Yo lo estoy disfrutando de lo lindo con mi arcade stick.



NBA Jam



Una de las grandes sorpresas que me deparó Wii fue el anuncio de un nuevo NBA Jam exclusivo para la consola de Nintendo (aunque acabó saliendo en versión digital en PS3 y X360). Aquel primer tráiler en el E3 del 2010 me dejó boquiabierto. Era un NBA Jam clásico pero con gráficos 3D y ciertas mejoras en cuanto a nuevos movimientos y manteniendo todo lo demás: los mates estratosféricos, el entusiasta locutor, el fuego... con los jugadores actualizados y las nuevas franquicias que surgieron desde que se lanzó la última versión del título de Iguana.

Ya con el juego en mis manos comprobé que este nuevo NBA Jam era tan bueno y adictivo como prometía, una fuente inagotable de vicios y un multijugador de ensueño, como siempre había sido la franquicia, sólo que esta vez con un apartado técnico a la altura de los tiempos que corrían (pese a lo criticada que fue Wii por ese tema). Gráficamente el juego entra por los ojos, con un estilo gráfico entre realista y *cartoon*, y unos jugadores en cuyos rostros podemos apreciar los cambios de expresión según lo que están haciendo. Hay un cierto equilibrio entre lo moderno y lo antiguo, como si no se le hubiese querido dar un aspecto todo lo contemporáneo posible. Por ejemplo, el aspecto y las animaciones de los banquillos y público siguen teniendo esa pinta de imagen digitalizada, estática hasta que se anota alguna canasta, momento en el que se empiezan a mover con unos pocos cuadros de animación.

Además: modos de juego extra que alargan la experiencia si jugamos solos o elementos desbloqueables como jugadores, balones y canchas. Es un juego al que siempre tengo ganas de volver a echar unas partidas, y es especialmente recomendable jugando a cuatro. Ojalá EA anuncie una nueva entrega en la misma línea. Me conformo con las plantillas actualizadas y alguna otra mejora menor. Vamos, lo que ha estado haciendo con sus juegos deportivos años sí y año también.

Shining Force

Tengo que echar la vista veinte años atrás para encontrar el momento en el que la saga Shining entró en mi vida: iba a pasar varias semanas convaleciente por una lesión de tobillo mientras practicaba deporte y un buen amigo me trajo a casa el Shining Force II, “para que no me aburriera”. Después de devorar con ansia la que muchos consideran la mejor entrega de la saga, tocó el turno de probar su antecesor y, si bien se nota que en Shining Force II pulieron mucho el concepto de juego, esta primera entrega también logró con creces su principal cometido: entretenerme.

Avanzamos veinte años en el tiempo y nos encontramos a un Chema aburrido a bordo de un avión, buscando entre las diferentes apps instaladas en su iPhone algo con lo que matar el aburrimiento durante las tres horas de trayecto, y hete aquí que, olvidado desde que lo comprara en una oferta de Sega a 0,99€, me reencontré con este Shining Force.

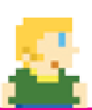
Lo cierto es que tanto éste como su segunda parte los he jugado hasta la saciedad, tanto en máquina real como en emulador pero, a pesar de ello, supe inmediatamente que el RPG táctico con combates pausados me iba a entretener lo suficiente sin que los controles tácticos me amargasen la experiencia. Desde el primer momento volví a sentirme atrapado por la eterna lucha entre el bien y el mal mientras revivía la historia a golpe de espada y brujería.

Los combates tácticos requieren algo de tiempo, pero tiempo es lo que sobra en un avión. El viaje llegó a su fin y ahí se quedó la partida, hasta el viaje de vuelta. Desde entonces se ha quedado como una pequeña tradición: sigo la partida cuando me subo a un avión. A veces estoy tentado de comprar un billete sólo por continuar mi partida...





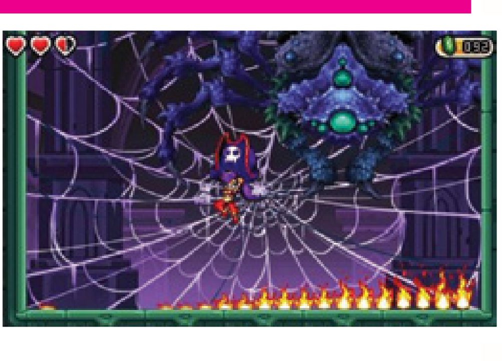




Shantae and the Pirate's Curse

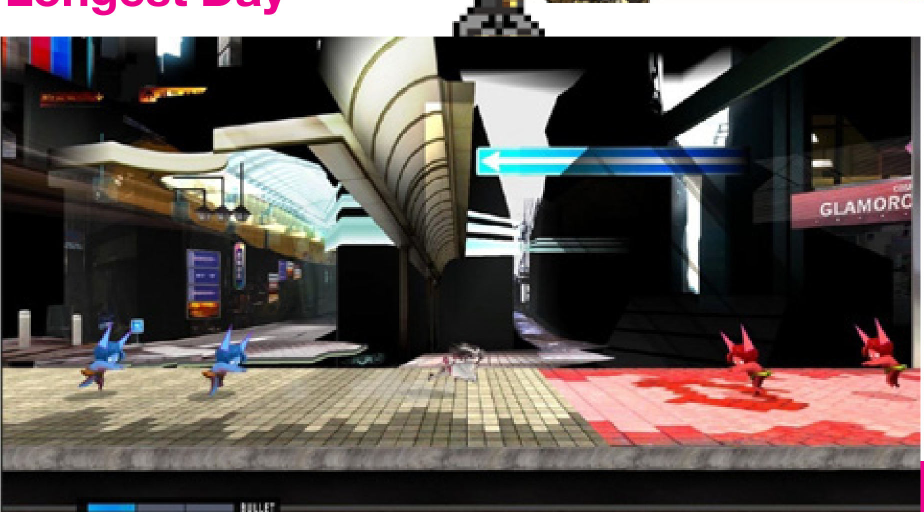
Si hay un género que me sigue encantando es el de las plataformas 2D, especialmente cuando nuestras aventuras incluyen acción y exploración - vamos, lo que hace unos años viene denominándose 'Metroidvania'. Diseñar y crear un juego de esta índole no es cosa baladí, y muchos desarrolladores indie han caído en la trampa de intentar programar un juego inspirado en la saga Metroid y similares, fallando en general estrepitosamente. No se trata simplemente de darle al jugador un gran mapeado dividido en zonas donde encontrar ítems y armas que posibiliten avanzar en su aventura, no... Se trata de hacerlo con cierta coherencia, sin olvidar proporcionar una buena ambientación y una curva de dificultad a la altura de las circunstancias.

Esto es precisamente algo que WayForward ha ido dominando con la saga Shantae, maestría que se pone más de relieve si cabe en su penúltima entrega, en la que tendremos que recuperar los poderes y habilidades de nuestra genio preferida según completamos las islas que conforman el mundo de The Pirate's Curse. Aderezado con unos estupendos gráficos 2D pixelados marca de la casa (con alguna concesión a los fondos pintados a mano, que no es que desentonen, pero hubiera sido preferible que mantuvieran ese pixel art de bandera), animaciones que quitan el hipo, una banda sonora muy movidita y algunas variaciones en el esquema general de nuestro avance, The Pirate's Curse es una aventura simplemente deliciosa, muy divertida y sugerente. Tiene sus fallos, como algunos momentos en los que avanzaremos más por chiripa que por saber dónde vamos, y el último tramo del nivel final es irritante hasta decir basta, pero en general proporciona notables horas de diversión, incrementadas si queremos descubrir todos los secretillos que los diseñadores han dejado desperdigados a lo largo y ancho de Scuttle Town.





Short Peace: Ranko Tsukigime's Longest Day



Como buen amante de las "japonesadas", no podía dejar escapar la oportunidad de conseguir esta carta de presentación de la cultura Japonesa para PlayStation 3. Porque Short Peace: Ranko Tsukigime's Longest Day no es más que eso, una carta de presentación de la cultura japonesa, en un pack llamado Short Peace, con cuatro cortometrajes y un videojuego corto, pero muy carismático.

Centrándome en el videojuego podría deciros que es obra de Suda51, para que ya sepáis de entrada que no es un juego "normal" o dentro de los cánones a los que estamos acostumbrados. Ranko Tsukigime's Longest Day es el juego que viene incluido en este recopilatorio, diseñado sobre el engine Unity y con un sistema de juego Run 'n Gun; mezclado con otros género como el Shoot´em Up o juegos más clásicos, de los que no quiero hablar mucho para no estropear la experiencia a nadie - hay muchas sorpresas en este pequeño juego y es mejor descubrirlas por uno mismo. Y aunque el título es corto, es muy intenso, además de muy rejugable, para mejorar la puntuación de cada nivel y conseguir todos los trajes extras que hay para la protagonista. Asimismo, viene acompañado de una serie de intros o FMV Anime para narrarnos la historia y cada una está creada por un autor diferente con una técnica de animación distinta, que le da una personalidad más pronunciada si cabe.

A todo esto hay que sumarle que este pack viene acompañado de cuatro cortometrajes; uno de ellos, "Possessions", nominado al Oscar al mejor corto de animación de 2014. Aunque si tuviera que destacar uno de los cuatro, sin duda me quedaría con "A Farewell to Weapons", de envidiable factura técnica. Aunque todos ellos son muy recomendables.

Si eres fan de las "japonesadas" no dejes escapar este pack, el cual a día de hoy se puede conseguir a un buen precio. Quizás su precio de salida no era el más indicado en su momento, pero la calidad y variedad que inunda a esta obra, merece todas las alabanzas. Como dice en la contraportada: "¡Todo un deleite para la imaginación, de los mejores creadores del mundo!"

Comentarios del blog

Visítanos y di la tuya en http://www.retromaniac.es

Como en todos los números, en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

RetroManíacos: ¿qué os parece que Nintendo obligue a cancelar proyectos como el remake de Metroid II?

Fernando dice:
Pues me parece una m****, sobre todo en proyectos en los que Nintendo no tiene interés. Es el perro del hortelano.

Ricky dice:
Mal. Ya que se procupan más por cancelar proyectos sin ánimo de lucro, que en ponerse ellos mismos a programar algo clásico.

Telcontar Thorongil dice:
Supongo que todas las opiniones irán en la línea de que nos parece mal. Pero no estaría de más conocer la legislación internacional de propiedad intelectual, o las muchas locales, porque creo que en algunos sitios como en EE.UU. si no defiendes tu propiedad intelectual puedes perderla.

Siempre me ha parecido curioso que estos proyectos a pesar de estar en desarrollo público durante años solo reciben el *Cease & Desist* cuando publican su versión final. Y en algunos casos se espera unos días, como pasó con Pokemon Uranium. Algo me dice que la intención es permitir su difusión a traves de las redes P2P a la vez que se protege la marca

Imanolea dice:
Sería bueno que Nintendo se tomase el tiempo de examinar si los proyectos que cancela buscan homenajear sin ánimo de lucro o si por el contrario intentan generar valor a costa de sus franquicias.

Parece que Nintendo prefiere prevenir. Por suerte, estos juegos acaban pudiéndose disfrutar de un modo u otro, que es lo importante.

Tiex dice:
Estaría bien que se tuvieran en cuenta para algo más que para cancelarlos. Si hay interés, desinteresado, no estaría mal recompensarlos y aprovechar su trabajo para algo más legal.

Pero claro, las propiedad intelectual tiene dueño y es lo que hay. Supongo que cuando alguien se embarca en proyectos de este tipo sabe bien lo que hay y lo que puede suceder. Al final siempre pasa lo mismo.

Jesús Mesa dice:
Opino que Nintendo está en su derecho (y su obligación) de defender sus IPs. Quizás el problema que todo el mundo ve es lo rotundo de sus intervenciones. Sin embargo, tal como apuntan en otro comentario, resulta curioso que el *Cease & Desist* se aplique justo unas horas/días después de que se liberen dichos proyectos al dominio público, por lo que se podría interpretar como una leve permisividad encubierta, al tiempo que se protege el copyright de las obras originales.



¡Sin descanso! La pobre Samus no tiene tiempo ni de relajarse, tomándose un refresco acompañada de un Metroid. ¿De qué narices hablarían estos dos?

Diego Torres dice:
Teniendo en cuenta que son remakes sin ánimo de lucro y realizados con respeto y calidad por los originales, no tiene sentido que los prohiban. Otra cosa es que Nintendo sacase remakes de esos juegos, pero los tiene olvidados pese a las peticiones de los fans.

Anónimo dice:
En Japón no sé cómo funciona, pero en EE.UU. se puede vender la propiedad intelectual. Si no recuerdo mal, Michael Jackson tenía la de los Beatles. Valen un pastón, pero si compras una que lo *pete*, lo mismo te quedas el resto de tu vida (y la de tus hijos) sin currar.

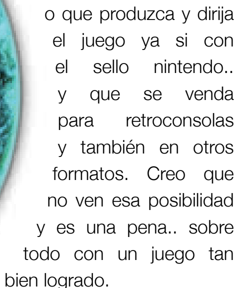
En ese sentido, yo veo normal que Nintendo lo prohiba y creo que los desarrolladores deberían primero preguntar antes que tirarse 10 años currando. Aunque también les ha servido para promocionarse por que... ¿qué estudio de programación de videojuegos gana tanta fama antes de publicar nada? Pues me temo que aquellos que se meten en estos berenjenales.

Sinceramente creo que algunas multinacionales y compañías deberían abrir un poco la mano, pero también es cierto que las compañías de *FANGAMES* se lucran de una promoción que no habrían conseguido de meterse en proyectos personales.

Nostromo Spain dice:
Bueno parecer parecer me parece mal, pero..... la licencia es suya y con ella hace lo que quiere.

PD: Que vaya por delante que

el Remake me parece buenísimo.



Toni dice:

Es comprensible que Nintendo, como cualquier otra compañía, quiera tener el control absoluto de sus marcas y darle el uso que crea conveniente, pero en estos casos en los que no hay ánimo de lucro podría ser más permisiva. Aunque se tiende a maldecir a la compañía, en realidad es un tema complejo ya que por una parte es comprensible. Con estos *fangames* bastaría con cambiar sprites y nombres y el público entenderíamos las referencias, lo descargaríamos igual y se ahorrarían ver como su juego es vetado después de años de desarrollo.

Javi Terán dice:

Yo entiendo el punto de vista de la compañía como empresa y veo normal que no permitan que se utilicen sus licencias (nombres, dibujos, etc.) para publicitar el trabajo de otros y sobre todo si es para obtener beneficios. Pero la reacción de las compañías tampoco es la correcta normalmente, en este caso no se valora el trabajo de programación que han dedicado al juego y eso merece un reconocimiento.

Tampoco voy a ponerme de parte del autor del trabajo, porque sin el nombre de la licencia no habría tenido el reconocimiento que tiene. Con otro nombre y otros personajes no habría tenido tanto bombo, aunque podría haber buscado forma de darlo a conocer y hacerse un hueco en el mundillo.

En este caso lo correcto sería llegar a un acuerdo donde ambas partes puedan salir beneficiadas, pero Nintendo no lo habrá visto así.

Con el tiempo opino que estos productos encajarán en la política de las empresas y ya hay casos que lo demuestran como el Street Fighter Vs Megaman. Tienen que verlo como un tributo de los fans a un producto de su empresa y un reconocimiento al trabajo que lleva detrás el producto que venden.

Sebastian Racedo dice:

Hola que tal les escribe Sebastían desde Montevideo Uruguay , un gran fanático de las retroconsolas y retroordenadores tanto europeos como del resto del mundo y orgulloso poseedor de una amstrad 6128. amiga 500 y 1200 y una spectrum +3.

Con respecto a la pregunta, es una pena que empresas como Nintendo o también paso con el remake de metal gear 2 para msx2 (el cual konami también se puso en contra), que estas empresas no vean una "oportunidad" de mercado con esta ola retro que se esta dando cada vez con mas fuerza.. por ejemplo pidiéndole al creador de am2r que se una a sus filas, o que produzca y dirija el juego ya si con el sello nintendo.. y que se venda para retroconsolas y también en otros formatos. Creo que no ven esa posibilidad y es una pena.. sobre todo con un juego tan bien logrado.

Un saludo y quiero participar si se puede!!!

Oswaldo Volfir dice:

Hola, soy Volfir desde Venezuela. Creo que estan en su derecho ya que son sus creaciones y pueden exigir que otros no las usen. Aunque deberian darse cuenta de que es un llamado de parte de la afición de que quieren que mas juegos antiguos de sus franquicias sean actualizados a nuestros tiempos. Aunque me gustaria tambien que los grupos independientes dedicaran mas tiempo a otras franquicias mas olvidadas que Metroid. Si me dieran a escoger preferiria que hicieran remakes de Golden Axe 2, Shinobi 3, Astyanax, Contra y Super C, Thunder Force 3, Eswat, Ninja Gaiden II y asi un largo etcétera!

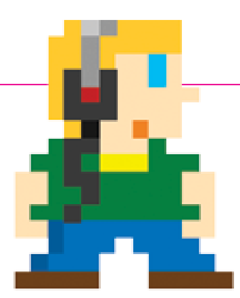
Pajaricus dice:

Quitando que están en su derecho de proteger sus licencias de su uso por terceros, lo deseable, desde mi punto de vista, sería una actitud más abierta y comprensiva hacia este tipo de proyectos. Creo que hay formas de "integrar" todos estos trabajos desinteresados al amparo directo o indirecto de su marca. Lo sencillo es simplemente reclamar los derechos, pero creo que es también una oportunidad desaprovechada para dar publicidad a la licencia, usar el trabajo hecho llegando a algún tipo de acuerdo con los desarrolladores, etc. Trabajos de tanta calidad como este AM2R, merecerían un trato más tolerante y quizá más inteligente.

Pedro Javier dice:

Nintendo siempre ha sido muy respetuosa con un propiedad intelectual y me parece totalmente lícito. Sus personajes son suyos y quieren controlar lo que se hace con ellos, por lo que tanto si los usan como si no no quieren verlos por ahí, por muy respetuosos que sean los proyectos con el legado del personaje.

Y sinceramente, creo que tienen razón, por muy simpáticos que me parezcan los proyectos sin ánimo de lucro. A fin de cuentas, si quieres crear un videojuego, ¿por qué no te inventas un personaje, una historia, algo? Pensemos por ejemplo en Locomalito y Maldita Castilla. ¿Acaso no es obvia la inspiración de G'n'G? ¿Y acaso, pese a ello, no es el juego de Locomalito?



Sintoniza tu PODCAST

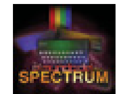


Retro Pulpodcast

Nuestros amigos de Pulpofrito se reunen cada dos semanas para su ración de videojuegos retro. Al principio de cada programa, disfruta además con la sección 'Haciendo el indi', con RetroManiac.
www.pulpofrito.com



Fase Bonus
www.fasebonus.net



El Mundo del Spectrum
www.elmundodelspectrum.com



Retro entre Amigos
www.retroentreamigos.com



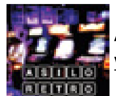
Retro Alba
www.retroalba.es



MSX Extendido
http://msxextendido.blogspot.com.es



RetroActivo Podcast
www.retroactivo.es



Asilo Retro
www.asiloretro.com



Machacándonos el Joystick
www.machacandonos.com



TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!



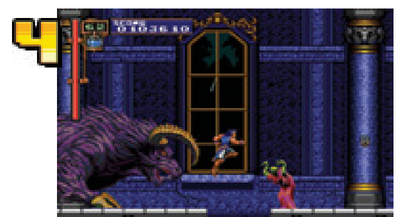
1. **Golden Axe II**
(Mega Drive)



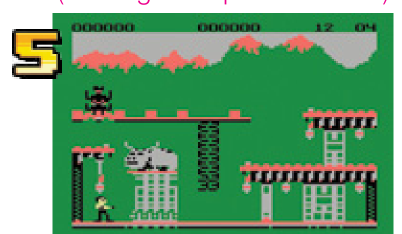
2. **Skyblazer**
(SNES)



3. **Cadillacs & Dinosaurs**
(Arcade)



4. **Castlevania: Rondo of Blood**
(PC Engine Super CD-ROM²)



5. **Bruce Lee**
(MSX)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com

En esta ocasión es Eduardo Álvarez, un viejo amigo de RetroManiac, quien nos muestra su colección. Siempre dispuesto a mostrar en eventos y reuniones sus 'tesoros', a este sevillano le conoceréis por ser el artífice de Mundo Consolas y Arcade Planet: "Desde bien pequeño me gustaban los ordenadores y las máquinas de videojuegos. Además, tuve la suerte de que a mi padre también le gustaban, de modo que llegó a mis manos un Spectrum 48K con teclas de goma. De ahí pasé al PC, un 8086 de Amstrad con 20 MB de disco, 640 KB de RAM y un increíble monitor VGA de 256 colores que compró mi padre por motivos laborales. Mi primera consola fue una Game Gear, acompañada del juego Columns, y de ahí pasé en 1992 a una Super Nintendo. Pero fue por el 94 cuando me dio el gusanillo de comenzar a coleccionar consolas y videojuegos. Tuve la suerte de 'pillar' los mejores años de eBay USA y el nacimiento de eBay España, antes de que todo se disparase de precio. Muchas de mis máquinas son compradas en esa época.

Precisamente desde la Super Nintendo, el 90 por ciento de las máquinas europeas que tengo las compraba durante su lanzamiento original, para utilizarlas. Me declaro completamente en contra de comprar para no usar por el mero hecho de poseer y acumular juegos y sistemas precintados. Soy de la opinión que las máquinas y sus juegos están hechos para abrirlos y jugarlos, aunque bueno, para gustos los colores, ¿no?

Desde mediados de los 90 hasta la actualidad, tengo aproximadamente unos 230 sistemas diferentes, todos en funcionamiento, y con juegos, claro. Más o menos un 85% de los mismos los tengo con sus cajas y manuales.

Espero seguir creciendo. De hecho, hace unos años me dio por coleccionar y restaurar máquinas recreativas. Tengo ocho en casa, todas de SEGA, y entre 15 y 20 placas originales de los 90 y década de 2000, como Naomi 1 y 2, Triforce, Chiro, System 256, Lindbergh, Ring Edge 2 y algunas placas JAMMA como 'Golden Axe' 1 y 2, 'Lethal Enforcers 2', 'Crude Dudes', etc.





Sobre estas líneas: Eduardo siempre trata de tener sus sistemas conectados a un TV para poder disfrutar al instante de los juegos evitando "que estén guardados en sus cajas siempre que sea posible". A la izquierda una estantería repleta de recuerdos y buenos títulos: juegos para PC-Engine (tarjeta y CD), cartuchos de Neo Geo, discos para Dreamcast o PSX, y algunas cajas de juegos para Jaguar. ¡En perfecto orden de revista!





Arriba, una instantánea del lugar donde Eduardo tiene colocada su exposición, destacando sistemas como una Vectrex o la estupenda SF1, un televisor de 21” producido por Sharp y licenciado por Nintendo que incorpora en sus “tripas” una Super Famicom. Normalmente es una de las estrellas en las exposiciones que Eduardo y sus colaboradores muestran en diferentes eventos retro, como Gamepolis o la reciente RetroSevilla.







Sobre estas líneas algunas cajas de sistemas como el denostado PC-FX de NEC, o el conocido Disk System de Nintendo para su Famicom. Un poco más arriba algunos sistemas ‘viejunos’ comparten espacio con una OUYA más moderna. También interesante resulta esa GAME.COM. Justo sobre estas líneas, los diferentes modelos de PC-Engine, incluyendo una flamante LT además de una Super Grafx, junto a una Neo Geo AES, varios modelos de Neo Geo CD y 3DO. A la derecha, una panorámica de las portátiles de Eduardo. Debajo: También vemos como Eduardo se ha rendido al fenómeno Amiibo.



EL CLUB de la lectura

De vez en cuando dejamos el mando sobre la mesa...



Mega Drive Legends

Game Press | 184 páginas con Blast Reading | Septiembre 2016 | 29,95 €

■ La nueva editorial Game Press, orientada, según su nombre sugiere, a contenidos relacionados con los videojuegos, abre su catálogo por todo lo alto con Mega Drive Legends, un libro dedicado a la 16 bits de Sega cuya calidad ha resultado sorprendente.

Firmado por un elenco de lujo, que incluye nombres propios tan reconocibles como José Antonio Moreno (*Evil Ryu*), Raúl Montón (*The Punisher*), Fran_Friki, o el propio Jose Ángel Ciudad (*Real Yagami*), cabeza visible de la iniciativa. Autores todos de reconocido bagaje, solvencia y, si me permiten el término, megadriverez, vuelcan en los textos contenidos en este libro todo su conocimiento, que sin duda atesoran, pero sobretodo su buen hacer, fruto de años de experiencia en el medio escrito.

Metidos ya en harina, y con el libro en las manos, lo primero que llama la atención es la impresionante calidad de su "construcción". Se ha optado por la tapa dura (tan gruesa que es casi mullida) y una calidad del papel también sobresaliente. A diferencia de lo que es habitual, el tamaño escogido es un A4 completo, lo que sumado a todo lo anterior resulta en un libro que impresiona con su mera presencia. El simple acto de cogerlo ya supone una promesa que, *spoiler alert*, cumple con creces.

La increíble portada que nos da la bienvenida a esta obra es de Dani "*Vandrell*", y homenajea a lo bueno y mejor entre esos personajes que hicieron nuestras delicias al compartir sus aventuras en nuestras Mega Drive. Separar e identificar a los protagonistas de esta tremenda ilustración se convierte, casi, en un metajuego para un libro que establece divertidos paralelismos, como que "Mega Drive Legends tiene Blast Reading". Cabe, en la misma línea, reseñar el excelente diseño exterior del libro que, de portada a contraportada, simula la caja de un juego de Mega Drive, incluyendo no sólo la carátula sino que incluso se han permitido crear unas ilustraciones para el interior de la portada y contraportada que reproducen el interior de dichas cajas, con el manual de instrucciones en un lado y el propio cartucho en el otro. Un detalle genial a todas luces.



La distribución de los contenidos está bien medida. Las primeras 30 páginas están dedicadas a la consola y a SEGA, pudiendo encontrar entre otros datos las especificaciones técnicas de la máquina; un listado de los diferentes modelos fabricados de Mega Drive / Genesis, según la región; o la historia de la creación de la bestia negra. 7 páginas más, ubicadas al final del libro, complementan estas secciones, si bien podría decirse que toda esta parte final es algo somera en los contenidos presentados. La sección "Figuras de Leyenda", por ejemplo, enumera algunas de las personas que de un modo u otro fueron críticas para el éxito de Mega Drive, pero en tan sólo 2 cortos párrafos, el vistazo a sus carreras o logros apenas alcanza a ser superficial.

El grueso del libro, las 154 páginas restantes, están dedicadas al análisis de aquellos que han sido considerados como los juegos más representativos y emblemáticos de la bestia negra de SEGA - los "Mega Drive Legends". A diferencia de libros recientes, como 'Enciclopedia Homebrew', se dedica una página entera a cada juego. En este espacio podremos encontrar un análisis y comentario sobre el juego, así como los pormenores técnicos del mismo, las carátulas utilizadas en cada región o una columna, "Bonus Stage", con curiosidades. La selección de 154 juegos alzados al Olimpo de Mega Drive incluye algunos títulos obvios, adecuada y justamente denominados "clásicos". Pero a la vez sirve para poner en el candelero títulos tal vez no tan conocidos; joyas tan buenas como (o mejores que, tal vez) algunos de los nombres más representativos de la consola, que por un motivo u ovtro volaron bajo el radar.

La calidad de redacción es, en términos generales, excelente. Algunos de los autores alcanzan un gran nivel en la forma tanto como en el contenido, firmando unos textos altamente evocativos que no se limitan a robóticamente contarnos lo bueno que es un juego concreto. Muestran auténtico amor por su material, y eso marca toda la diferencia. No hay duda de que estos muchachos tienen tablas, lo que pone aún más de manifiesto el mayor problema del libro, y es que un lector mínimamente exigente no podrá dejar de notar la cantidad de erratas, errores y faltas que se pueden encontrar entre estas bellas portadas. Por más que cabe esperar en cualquier primera edición que haya algún problema en esta línea, y concretamente Mega Drive Legends ha cargado desde su mismo lanzamiento con una muy sonada errata (la ya "infame" página 34), ver la aparente poca atención que se ha prestado a esta dimensión de los textos, en un libro que exuda amor por su sujeto por los cuatro costados, resulta difícil de entender.

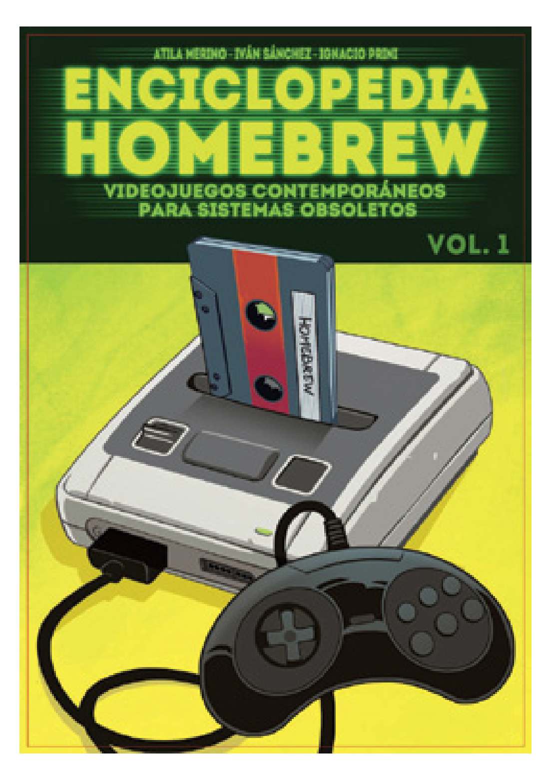
Mega Drive Legends supone un antes y un después en términos de valores de producción y amor incondicional por el sujeto tratado, elevando claramente el listón para futuros lanzamientos, propios y ajenos. Un libro que no podemos recomendar lo suficiente.

La Historia de Nintendo. Volumen 2

Héroes de Papel | 210 páginas | Marzo 2016 | 20,90 €



■ Tras habernos deleitado con un primer volumen histórico repleto de anécdotas, datos preciosos y haber mostrado la evolución de una Nintendo primigenia, desde las cartas Hanafuda hasta los juguetes más diversos, Florent Gorges, en colaboración con Isao Yamazaki, vuelve a la carga con un segundo volumen que abarca la historia de las Game&Watch, las famosas 'maquinitas' que hicieron las delicias de los niños de los 80. Traducido al español gracias a la editorial Héroes de Papel, nos encontramos de nuevo con un libro que se detiene en la historia del genial Gunpei Yokoi, desde el momento en que contó su idea a un distraído Yamauchi, mientras le hacía de chófer. El libro realiza un repaso exhaustivo de todos los modelos existentes, incluyendo aquellos exclusivos de determinados mercados, su nivel de rareza, consejos a la hora de coleccionarlos, anécdotas, detalles de cada una de las máquinas, etc. Todo ello, aderezado con multitud de fotografías originales y únicas. Un libro imprescindible para los amantes de la historia del videojuego y esas 'maquinitas' que tantos viajes en el autobús del cole ayudaron a hacer más entretenidos, cuyo único aspecto negativo sea quizás la falta de planificación en la parte histórica.



Enciclopedia Homebrew. Volumen 1

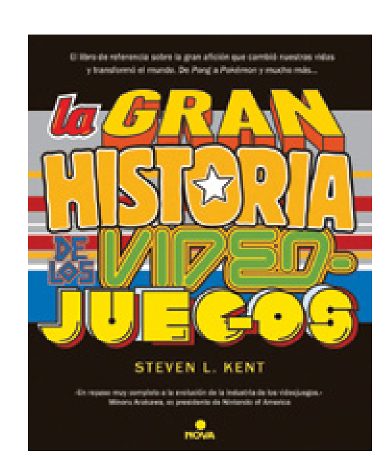
Autopublicado (Verkami) | 368 páginas | Febrero 2016 | 22 €

■ Para los que aún no sepáis qué vais a encontrar en este libro, en pocas palabras: más de 500 reseñas de videojuegos que fueron desarrollados bajo el paraguas de la escena homebrew - juegos de nuevo cuño, destinados a plataformas tan añejas como Spectrum, MSX, NES, o Mega Drive. El diseño de cada reseña incluye una valoración numérica, un apartado de "Lo mejor" y "Lo peor", y una cita de alguna persona relacionada directa o indirectamente con el juego. Nos parece una buena opción el colocar ese resumen final con lo bueno y lo menos bueno, aunque el tema de 'puntuar' con estrellas quizá aporte poco aquí. Todos estos datos y opiniones se trufan con sus correspondientes pantallazos, aportando el contexto visual necesario para hacer más amigable la sucesión de juegos. Cabe alabar la titánica labor de los autores a la hora de documentarse acerca de tal cantidad de juegos, así como el esfuerzo de que todos ellos sigan una línea editorial similar en sus textos. La maqueta, si bien podría tener un aspecto algo más profesional, con su carácter calificable como 'casero' se ajusta a los contenidos como un guante. Todo ello, sumado, resulta en una obra muy capaz de convertirse en una referencia de obligada consulta para todo el que quiera explorar los abundantes y jugosos frutos ofrecidos por la cosecha *homebrew*.

La Gran Historia de los Videojuegos

NOVA | 630 páginas | Septiembre 2016 | 24 €

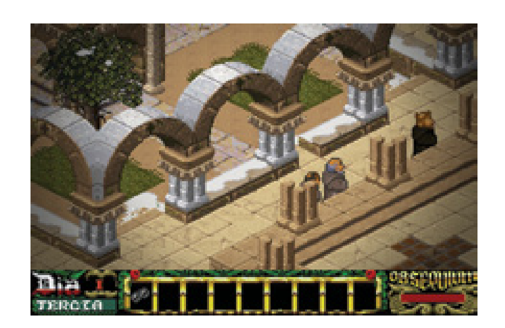
■ Han tenido que pasar 15 años desde que el periodista norteamericano Steve L. Kent escribiera una de las obras de referencia en esto de la documentación de los videojuegos, pero parece que por fin los amantes de las buenas historias, con curiosidad y ganas de conocer de primera mano cómo se gestaron algunos de los iconos más representativos de la industria, podrán hacerse con el libro traducido al español gracias al sello NOVA, línea de Ediciones B que se dedica sobre todo a la ciencia ficción. Publicado originalmente en 2001 en Estados Unidos, y a pesar de que la historia original de Kent se queda en los albores de la aparición de PS2, Xbox y GameCube, se trata de un libro que incide sobre todo en los pormenores de los acuerdos entre los personajes que movieron la industria en sus primeros años. Gracias a su profesión de periodista para medios como USA Today o Rolling Stone, Kent estuvo muy cerca de estos personajes, sus negociaciones y las transacciones que se realizaron entre directivos de las empresas más importantes del momento. La cantidad de anécdotas que recoge el libro en sus más de 600 páginas es increíble, así como el valor de las mismas y las declaraciones en primera persona de los implicados. Quizás peque de limitarse en exceso al mercado norteamericano, o en no profundizar en determinados asuntos, pero se compensa con el gran número de citas y testimonios 'entre bambalinas' que salpican su relato acerca del negocio que nació a partir de los pinball, y que acercó a verdaderos tiburones de los negocios a la industria incipiente de los videojuegos. Muy recomendable.



REmake
La Abadía del Crimen Extensum

Referente ineludible de la Edad de Oro del software español, obra magna del llorado Paco Menéndez, icono cultural de una época que sólo existe en nuestros recuerdos... Tal es la carga que acarrea 'La Abadía del Crimen', pero eso no menguó a los intrépidos Manuel Pazos y Daniel Celemín que, a hombros de dos gigantes, se aventuraron a revivir un mito.

Plataforma original: Varios | **Año:** 1987 | **Género:** Aventura | **Programación:** Opera Soft | **Sistema/s:** Windows, Mac OS X, Linux, SteamOS
Descarga: http://www.abadiadelcrimenextensum.com







"La maravilla de Pazos y Celemín se cobra una deuda histórica, poniendo esta joya a disposición de todo el mundo, gratuitamente. Haciendo justicia al legado de Paco Menéndez y a toda una generación de jugones"

'La Abadía del Crimen' es un icono cultural para toda una generación de jugones, y su impacto, 30 años después, se hace más evidente que nunca. Buena prueba de ello es la existencia de este remake que, lejos de convencionalismos, redibuja la experiencia y la hace más relevante que nunca. Tras un largo desarrollo, Manuel Pazos y Daniel Celemín nos traen la que puede ser, hasta nuevo aviso, la versión definitiva del clásico.

Lo primero que llama la atención es su aspecto. El lavado de cara es, simplemente, sensacional. Hay detalles de lujo en cada pantalla, siendo la arquitectura, como en el original, una protagonista integral de la experiencia. La aproximación de Juan Delcán a la arquitectura en 'La Abadía del Crimen' resulta tan efectiva aquí como lo fue siempre, maximizado su impacto por una mayor fidelidad gráfica que suma, y cómo, al conjunto. Mención especial merece el redibujado de los sprites, inspirados ahora en los actores de la versión cinematográfica de 'El Nombre de la Rosa', y perfectamente reconocibles. A pesar de ello, se mueven con la misma cadencia que recordábamos. Un buen ejemplo del excelente compromiso alcanzado entre lo nuevo y lo clásico.

La música es agradable, aun cuando no destaca especialmente, y el sonido ambiente es tal vez demasiado "definido" para el resto de la experiencia, quizás relajante en exceso para un juego que debiera sustentarse sobre una mayor tensión, si bien no desmerece el conjunto.

En términos de desarrollo, los autores han optado por mezclar sabiamente los eventos de la historia adaptada del original con un acercamiento más fiel al argumento tejido por Umberto Eco, que a su vez se ha traducido en la ampliación del mapeado, estupendamente detallado.

Se han hecho ciertas concesiones en aras de una dificultad más ajustada, como eliminar la escena en la que debíamos seguir al abad hasta nuestra celda, y rebajar el ritmo en los compases iniciales de nuestra aventura, permitiendo así que el jugador se aclimate y familiarice con el magnífico entorno. De la misma manera, otras decisiones adoptadas para poner al día el diseño y la experiencia, como poder guardar la partida, ayudan a rebajar el nivel de dificultad del juego, pero pueden ser un potencial contencioso para los más puristas.

El juego no carece de algunos problemas, mayormente heredados del original. En algunos momentos podemos sentirnos perdidos, casi abandonados, sin objetivos inmediatos específicos. Y Adso mantiene su complejo de jueves, complicando el movimiento de su mentor a la primera de cambio. Pero su importancia va más allá de su valor específico como juego, pues atesora dos logros sobresalientes: ha traido de vuelta a la industria a un genio como Juan Delcán, nada menos que revisitando su opera prima y magna con una pequeña colaboración para la ocasión; pero, además, la maravilla de Pazos y Celemín se cobra una deuda histórica, poniendo esta joya a disposición de todo el mundo, gratuitamente. Haciendo justicia al legado de Paco Menéndez y a toda una generación de jugones.
Sería, pues, una lástima que se convirtiese en un juego de nicho, relegado su público objetivo a los nostálgicos que jugaron el original en su momento. 'Extensum' es su propio juego, con los pies firmemente plantados en la tradición pero la vista puesta en el presente. Un juego con un inabarcable pedigrí que vale la pena por la excelente calidad que atesora.

¡RÉCORDS DE CHISTE!

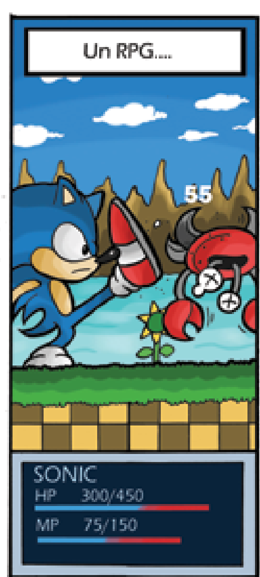
¿El tiempo más largo en prisión por haber jugado a un videojuego?

En septiembre de 2002, el británico Faiz Chopdat fue encarcelado durante cuatro meses por haber jugado a Tetris en su teléfono móvil mientras viajaba a casa, “poniendo en peligro la seguridad de un avión”. El personal de cabina advirtió por dos veces a Chopdat que apagara el juego, y finalmente fue arrestado cuando aterrizó en Manchester (GWR Edición Videojuegos de 2008).

HUMOR

por Jose A.Campillo (Pepo) - www.pepocomic.com

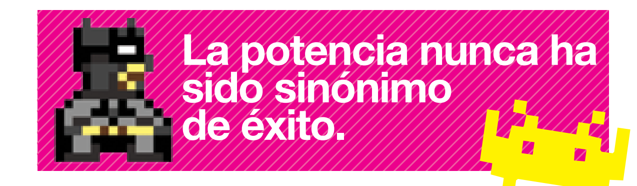












La potencia nunca ha sido sinónimo de éxito.

Vivimos una época convulsa en el sector del videojuego, en la que parece que lo único que importa es la potencia de la máquina, y dejando prácticamente a un lado lo realmente importante, los videojuegos. Si echamos la vista atrás, la consola más potente nunca ha sido la de mayor éxito o la que más reconocimiento ha tenido por parte del público. Game Boy fue la consola portátil de mayor éxito, gracias a su catálogo de juegos, y pese a ser inferior técnicamente a su competidora Game Gear. Aunque habría que sumar también otros aspectos, hablamos de potencia técnica en sí. Atari Lynx era superior técnicamente a estas dos máquinas y no tuvo el mismo éxito. Super Nintendo y Mega Drive tuvieron una lucha más encarnizada, y sin entrar en cuál fue la mejor, ambas obtuvieron éxito gracias a su enorme y variado catálogo. Funcionando una consola mejor en un mercado u otro, pero siendo los juegos el motivo para convencer a los usuarios.

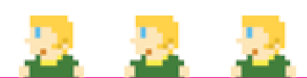
Después vino la época de PlayStation, consola de éxito rotundo si la comparamos con Sega Saturn y Nintendo 64, pese a ser, una vez más, inferior técnicamente. Todo gracias a su inmenso catálogo, cargado de juegos muy dispares y de diferentes géneros. Lo mismo con su sucesora, PlayStation 2, la cual se hizo con el mercado, pese a ser inferior técnicamente a las dos máquinas con las que competía por aquel entonces, la primera Xbox y GameCube. Y me dejo muchas máquinas en el tintero que llegaron presumiendo de potencia. Al final se fueron tal y como llegaron, haciendo mucho ruido en sus inicios, y destacando muy poco debido a su limitado catálogo de títulos.

Lo realmente importante en una consola son sus juegos. De ellos depende que la consola sea un éxito, y es el motivo por el que el usuario decide hacerse con la máquina; no por su potencia gráfica. Un ejemplo claro de esto es Dreamcast. Pese a que no tuvo el éxito que quizás merecía, debido a la aparición de PS2, tenemos claro que no recordamos la máquina hoy en día por su potencia, un portento en 1999 si la comparábamos con lo que había en el mercado, sino por su ejemplar catálogo de juegos y la diversión directa de cada uno de ellos. Hablar de Dreamcast es hablar de ‘Soul Calibur’, ‘Shenmue’, ‘Sonic Adventure’ 1 y 2, ‘Power Stone’, ‘Jet Set Radio’, ‘Crazy Taxi’, ‘Ikaruga’ y ‘Metropolis Street Racer’, por nombrar sólo unos pocos.

¿Entonces, en qué estamos pensando hoy en día para preocuparnos tanto de la potencia de las consolas? No sé realmente por qué está sucediendo esto, pero sí sé que no es en lo que deberíamos centrar nuestra atención. Al final, compras una consola para jugar, pero no por lo que hay debajo de su carcasa. Hay que dedicar más tiempo a jugar y menos a presumir; nos iría a todos mucho mejor...

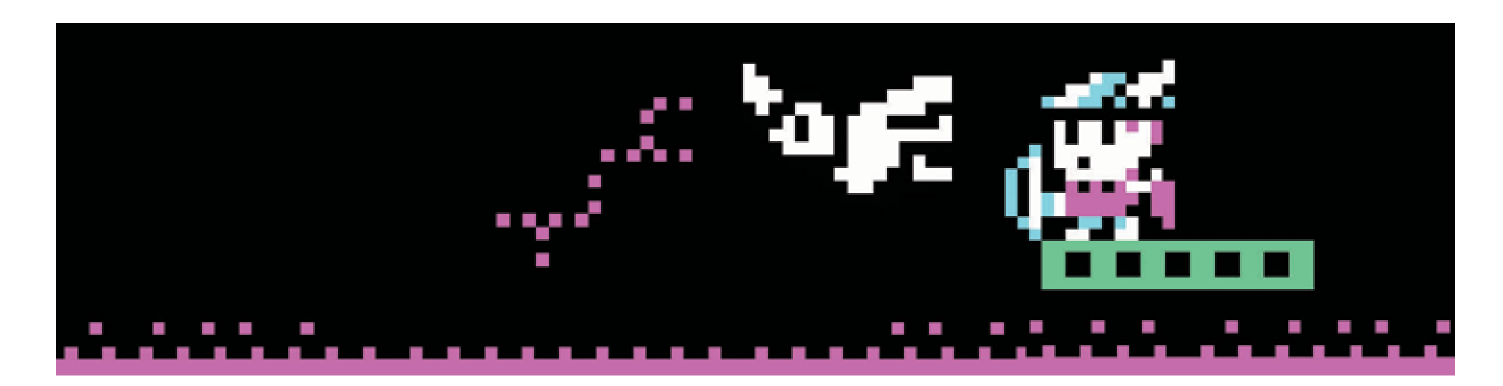
FORMIDABLE... La proliferación de eventos de tipo retro en todo el territorio de nuestro país, un aliciente más para continuar con nuestra pasión.

LAMENTABLE... Las ridículas rencillas, rencores y mal ambiente que a veces se generan en la Comunidad. ¡No dejemos que se arruine la amistad!



Tercera edición de la bitbitJAM

Repasamos todos los juegos presentados a una de las 'game jam' con más solera de nuestro territorio. ¿Quieres ver todo lo que salió de los dedos de estos artistas del teclado?

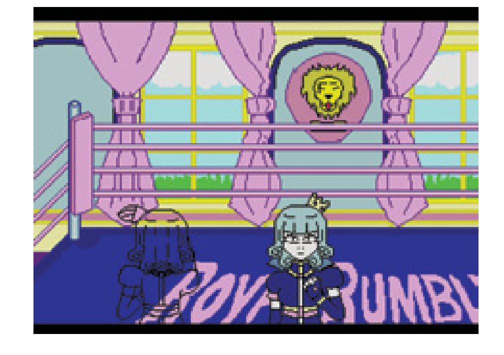


Que nuestras máquinas antiguas sigan más vivas que nunca, aun tras su muerte comercial, es gracias a una infinidad de iniciativas que incentivan la creación de nuevos desarrollos. Una de estas iniciativas es la bitbitJAM, que durante los pasados 27 de junio a 4 de julio celebró una tercera edición que ha supuesto un espaldarazo definitivo en número de concurrentes, duplicando el de las ediciones anteriores a pesar de que grandes ilustres como The Mojon Twins "sufrieran un padrastro en er deo" o el ya legendario Acer, de Errazking, decidiera por su cuenta y riesgo que ese juego no se presentaba a la competición. A lo largo de siete días, una veintena de equipos han trabajado en creaciones que, agotado el plazo de entrega, pueden servir como sólidos cimientos sobre los que seguir construyendo. Al liberarse el código fuente junto a las creaciones, bitbitJAM y sus participantes contribuyen a que cualquiera pueda utilizar los trabajos presentados para aprender e incorporar elementos a sus propias creaciones. Por eso y mucho más, ¡larga vida a la bitbitJAM!

Bare Knuckled Princess

- **Desarrolla:** @OhCarson / Sizeable Games
- **Género:** Lucha
- **Sistema:** Mega Drive
- **Jugadores:** 1

'Bare Knuckled Princess' nos pone en la piel de la Princesa Linear, humillada por la princesa rival Plum de Polygosia por confraternizar con las clases bajas y los plebeyos del reino. No nos quedará más remedio que defender el honor de



nuestro feudo en un auténtico juicio por combate al más puro estilo americano - ring de Wrestling incluido.

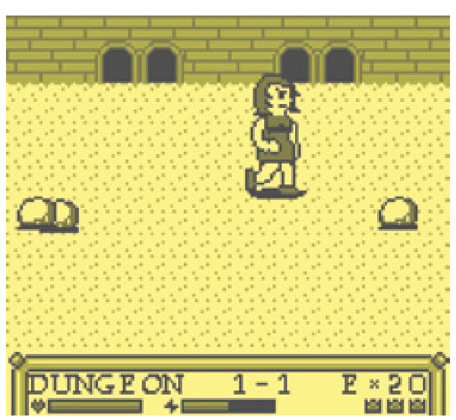
El juego bebe de una larga tradición de juegos de pelea con vista trasera y movimientos limitados. En ese sentido, en 'Bare Knuckled Princess' podemos movernos linealmente (¿de ahí el nombre de la princesa?) a izquierda y derecha con la cruceta del mando de nuestra Mega Drive, mientras que si pulsamos hacia abajo la princesa se protegera de los golpes de su rival.

Para atacar contamos con los botones A y B, que reparten tortazos a izquierda y derecha respectivamente. armados con estos dos ataques, combinados con movimiento a lo largo del ring y la ocasional protección ante un golpe rival, nuestra misión consiste simple y llanamente en acabar a guantazos con un único rival.

'Bare Knuckled Princess' destila sencillez por los cuatro costados, con un estilo gráfico poco remarcable pero que en cierto sentido casa con el estilo de juego. La sencillez de la música es un tema aparte, pero en una semana tampoco da tiempo para mucho...

I Shall be Queen

- **Desarrolla:** refreshgames (Ryan Carson)
- **Género:** Beat'em up
- **Sistema:** Game Boy / Game Boy Color
- **Jugadores:** 1



Con detalle pero sin alma. Los mimbres están colocados, pero falta pulirlos.

Esta propuesta logra copiar parte del look & feel de un beat'em up, pero la jugabilidad no está ahí. Un fallo típico en los juegos de jams y compos.

Controlamos a la Princesa que quiere ser Reina en lugar de la Reina, enviada al calabozo por su madre tras un enfrentamiento verbal, tal vez en un tardío intento de ponerla en su sitio. Podemos saltar, dar puñetazos y patadas en salto. Los primeros enemigos son una especie de masas informes (las clásicas 'slimes',

“El control es sólido, pero el juego no hace lo suficiente para reforzar la experiencia del jugador, y las acciones básicas no son demasiado interesantes, estéticamente o en ejecución. La detección de colisiones, crítica en juegos como éste, es errática”

probablemente) que tendremos que batir a base de patada con salto. Una vez erradicados los amorfos seres, aparecerá el siguiente tipo de enemigo.

El control es sólido, pero el juego no hace lo suficiente para reforzar la experiencia del jugador, y las acciones básicas no son demasiado interesantes, estéticamente o en ejecución. La detección de colisiones, crítica en juegos como éste, es errática; no tiene en cuenta el posicionamiento en el eje Z del personaje, de modo que enemigos situados por encima nos golpean igual por simple contacto entre sprites.

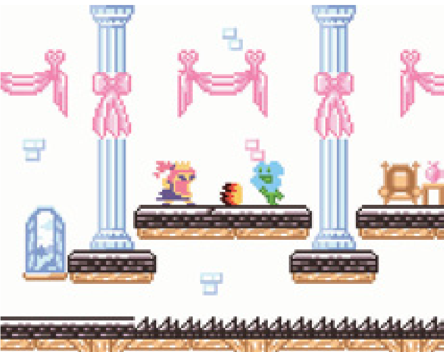
Gráficamente, el sprite de la Princesa es grande y bastante detallado, pero fondos y enemigos no gozan del mismo nivel de detalle. Los retratos que acompañan a las conversaciones son competentes, aún cuando hay una cierta diferencia estilística entre ellos. Los efectos de sonido cumplen, sin más.

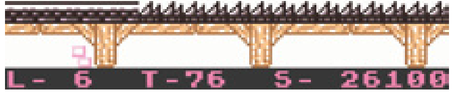
Merece la pena probarlo, en reconocimiento al esfuerzo del autor, pero probablemente no echéis más de dos o tres partidas. La intención está ahí, y es buena, pero ‘I Shall be Queen’ carece por completo del alma de un beat’em up: su jugabilidad. Y, además, nuestro avatar resulta tremendamente antipático.

Where’s my cake?

- **Desarrolla:** HuCABBAGE
- **Género:** Plataformas/Arcade
- **Sistema:** Game Boy Color
- **Jugadores:** 1







El ganador absoluto de esta edición de la bitbitJAM es un simpático y colorista juego para Game Boy Color que nos puede recordar a aquellos arcades maquineros de pantalla fija, repletos de plataformas y enemigos a los que vencer. Y si bien los primeros niveles son efectivamente estáticos, no es menos cierto que a medida que vayamos avanzando a lo largo de sus 25 niveles nos encontraremos con fases dotadas de un pequeño scroll (vertical, horizontal o combinado) que hacen que la experiencia sea algo más variada.

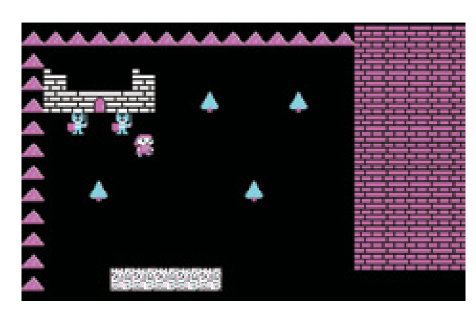
Controlando a una princesita de pelo rosado, recorreremos el engalanado palacio a la búsqueda de un sabroso pastelito. En nuestro camino nos encontraremos enemigos tan adecuados al tono como son peluches animados, mariposas o flores, y obstáculos como saltos al vacío y pinchos, complementados con un contador de tiempo que se vacía rápidamente.

En esencia se trata de conseguir pasar los niveles en el menor tiempo posible, evitando que nos maten y destruyendo a todos los enemigos en pantalla gracias a una especie de ‘eructo de fuego’. Todo ello hará que nuestra puntuación suba como la espuma. Si nos matan, el contador vuelve a cero, así que aunque podemos intentarlo todas las veces que queramos (las vidas son infinitas), gran parte de la gracia se pierde. En realidad los niveles no son complicados excepto los últimos, que nos pueden dar algunos problemas, sobre todo por el tiempo tan ajustado con el que contamos.

Entretenido y curioso, es más adecuado para aquellos jugones que tratan de batir sus propios récords o que tienen alma de *speedrunner*.

Princess Red Keyboard Warrior

- **Desarrolla:** demio2
- **Género:** RPG/Juego de escritura
- **Sistema:** PC CGA
- **Jugadores:** 1





El segundo clasificado de la JAM es un divertido juego que nos propone combates con teclados, y una aventura con más vericuetos de los que en un principio puede parecer, con sabor añejo inconfundible. En un mundo donde todos sus habitantes se entrenan en las artes del tecleado rápido, y en el que las pulsaciones por segundo llevan a convertirse en auténticos héroes a los malabaristas de las teclas, la princesa Red debe embarcarse en

“Jon Cortázar (Relevo Videogames), Alberto González “McAlby” (Ex-New Frontier, Ex-Bit Managers, Abylight) y Fran Gallego (ByteRealms, Cheesetea, Universidad de Alicante) que, en apenas cuarenta horas de desarrollo, han logrado crear la columna vertebral de un juego enmarcado en un género con buenos recuerdos entre los jugadores: el beat’em up”





una aventura para recuperar tres objetos que curen a su padre, el rey, de una extraña enfermedad. Soso argumento que sirve como excusa para emprender un bonito viaje a través de esa típica paleta CGA que tantos dolores de cabeza nos dio a los usuarios de los primigenios PCs. Lo mejor de ‘Princess Red Keyboard Warrior’ es precisamente su planteamiento: recorrer un mundo en perspectiva aérea buscando los dichosos objetos, interactuando con otros personajes y combatiendo contra los malos de turnos usando nuestro teclado. ¿Cómo? Sencillamente en unos duelos de palabras (en inglés). Tenemos que teclear todo lo rápido que podamos las palabras que aparecen en pantalla si no queremos que acaben con nosotros a la primera de cambio. 20 niveles de dificultad, cambios de paleta “*on the fly*”, los típicos pitidos por el altavoz del PC y un sistema de juego realmente adictivo, culminan un título divertido que merece bastante la pena probar.

Hilda

- **Desarrolla:** Ragnarokr Project & EN.i Studios Prod.
- **Género:** Plataformas
- **Sistema:** Super Nintendo
- **Jugadores:** 1

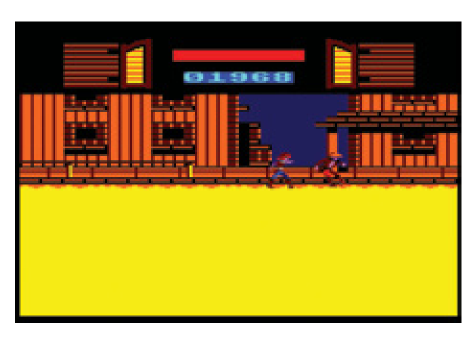
‘Hilda’ parte desde una concepción nada novedosa -al fin y al cabo, hemos vivido innumerables aventuras en los circuitos de la máquina de Nintendo- que, sin embargo, mantiene todo el atractivo de las epopeyas épicas. Hilda, la princesa, ha perdido su reino y a toda su familia en la gran guerra, a excepción de su querida hermana mayor, que se encuentra desaparecida. Los diferentes sprites del juego, unidos a su banda sonora, refuerzan aún más la atmósfera épica del juego.

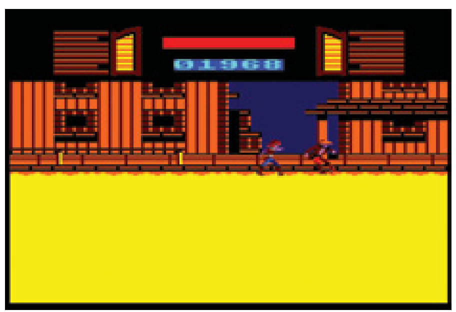
Aunque el mapeado es muy pequeño, ya podemos ver alguna que otra declaración de intenciones en el juego, donde la exploración y el volver sobre nuestros pasos jugarían un papel fundamental en una hipotética versión completa, con eventos que necesitan de acciones previas para desbloquear nuevos eventos, en lo que podría llegar a ser una buena aventura plataformera con scroll multidireccional.

El pobre nivel técnico es la parte que afea el resultado final, con un scroll brusco y numerosos glitches gráficos, amén de otros *bugs*. Siendo el primer trabajo para la Super Nintendo de sus creadores, y teniendo en cuenta que siete días es un plazo demasiado corto para dominar los entresijos de una máquina, seremos benevolentes; podría salir un juego bastante interesante de aquí, a poco que dominen las entrañas de la Super Nintendo.

Kung Fu Guns

- **Desarrolla:** ByteRealms
- **Género:** Beat’em up
- **Sistema:** Amstrad CPC
- **Jugadores:** 1





Menuda sorpresa nos llevamos los que íbamos siguiendo en mayor o menor medida la bitbitJAM cuando apareció un trío de pesos pesados a cargo de un producto interesante, no tanto por la calidad en sí, sino por su potencial. Y es que tras ‘Kung Fu Guns’ encontramos a un trío de lujo compuesto por Jon Cortázar (Relevo Videogames), Alberto González “McAlby” (Ex-New Frontier, Ex-Bit Managers, Abylight) y Fran Gallego (ByteRealms, Cheesetea, Universidad de Alicante) que, en apenas cuarenta horas de desarrollo, han logrado crear la columna vertebral de un juego enmarcado en un género con buenos recuerdos entre los jugadores: el beat’em up.

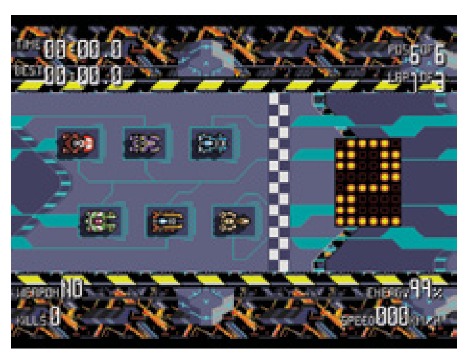
A pesar del poco tiempo de desarrollo, que obligó a dejar muchas ideas fuera del tintero, y a no haber desarrollado lo suficiente otras incluidas en lo que podríamos considerar una ‘demo técnica’, ‘Kung Fu Guns’ ya tiene elementos reseñables, como la espectacular melodía de fondo, a cargo de Alberto, que casa perfectamente con la ambientación gráfica del juego a cargo de Jon Cortazar, mezcla

del lejano oeste y de oriente. Otros elementos se encuentran en estado embrionario, pero su potencial es lo suficientemente elevado como para dejarnos con ganas de más. Gracias a una IA de enemigos básica la demo es jugable, aunque repetitiva y sin final. Qué ganas de más...

Downforce

- **Desarrolla:** PixelArtM
- **Género:** Carreras
- **Sistema:** Mega Drive
- **Jugadores:** 1

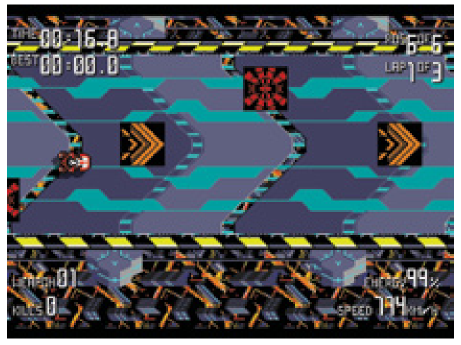




Una vez superado el mal trago que supuso la venta de copias no autorizadas de 'Tro-Now' tras la segunda edición de la bitbitJAM, Pocket Lucho y compañía vuelven a la carga, un año más, con una prometedora entrega que apunta muy alto una vez se siga desarrollando. Tras ver este 'Downforce' no podemos alegrarnos más de que hayan decidido no arrojar la toalla tras el desafortunado incidente.

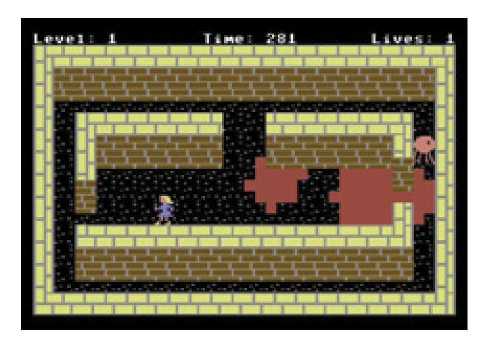
Tras una interesante introducción a la historia de fondo de 'Downforce', chistaco enorme a lo Matías Prats incluido, nos encontramos con el esqueleto de un juego de carreras que tiene pinta de ser frenético una vez sea jugable. Y es que el limitado plazo del que disponían los participantes para desarrollar el tema elegido para el concurso no permitió avanzar mucho más en la parte jugable.

A falta de total competitividad con los rivales, que desaparecen de nuestra vista nada más empezar la partida para no ser alcanzados nunca, no nos queda otra que deleitarnos con la sensación de velocidad y frenetismo que rezuma esta demo técnica. 'Downforce' pone a 600 Km/h los circuitos de nuestra Mega Drive en un videojuego que nos recuerda al mítico 'F-Zero', con la posibilidad de poder elegir la orientación del monitor y jugar bien en modo apaisado bien en modo Tate. Qué ganas de verlo terminado y *rulando*...



Paintress

- **Desarrolla:** Frodewin
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** C64
- **Jugadores:** 1



El tema elegido para esta tercera edición de bitbitJAM era "Red Hot Princess Carnage", y este 'Paintress' para Commodore 64 es posiblemente uno de los juegos que más en serio se ha tomado la parte de "carnicería" del título. En él, nos ponemos a los mandos de la princesa, castigada por su padre, el Rey, a pintar las mazmorras del castillo... ¡usando la sangre de los monstruos que habitan allí! La mecánica de este 'Paintress' es bastante simple; podemos movernos por los diferentes niveles utilizando las teclas WASD o con un joystick conectado al puerto 2 de nuestra máquina -o emulador favorito- y tenemos que matar a espadazos a los monstruos que van apareciendo. Al acabar con uno de ellos, su sangre se desparrama por el suelo, ocupando una porción según avanza el tiempo. Matando estrategicamente a los diferentes monstruos que vayan apareciendo tendremos que cubrir la totalidad del nivel para pasar al siguiente.

'Paintress' tiene algunos detalles interesantes, sobre todo a nivel de inteligencia de los enemigos. Normalmente cada enemigo tiene un patrón de comportamiento al aparecer en el nivel, pero cada cierto tiempo este patrón cambia, pudiendo pasar de ser totalmente pasivo a ir a buscarnos agresivamente y otros estados intermedios. Un detalle de calidad interesante.

Akaru Hime

- **Desarrolla:** Light Games
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** Game Boy
- **Jugadores:** 1



Posicionada ante la puerta de la casa de la familia Hino, la Princesa Roja deberá derrotar a los ninja del clan Koga, empecinados en robar cierta joya. Porque eso es lo que hacen los ninja. El juego se controla como una especie de 'Kung Fu Master' estático; parecido a 'One Finger Death Punch'. Las acciones de la Princesa Roja se limitan a girarse a un lado u otro, saltar, agacharse y golpear con su katana, pero sin moverse del sitio. De izquierda

y derecha irán llegando ninjas a los que derrotar, y shuriken que esquivar, saltando o agachándose.

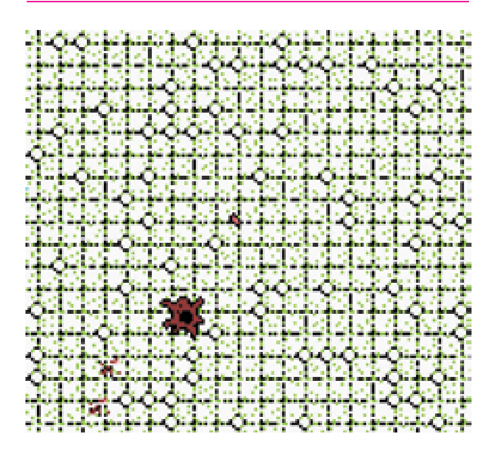
Una lástima que no se haya implementado como un 'Kung Fu Master' completo, pues el juego tiene el potencial de ser divertido. Es muy controlable, la acción incrementa la intensidad en una curva de dificultad bastante bien llevada. Incluso implementa el efecto "pegajoso" de los malosos de 'Kung Fu Master'.

Los gráficos son grandes y claros, competentes. El dibujo del menú principal está hecho con muy buena mano. El sonido se limita a 3 o 4 efectos, minimalistas, pero que ayudan a ofrecer un cierto feedback al jugador sobre sus acciones. No tiene música en ningún momento.

Una idea simple, cimentada sobre la base de una jugabilidad clásica, con una ejecución meritoria. El conjunto demuestra que a veces menos es más, y sólo se le puede reprochar no haber ido un poco más allá. Y no poder saltar usando el cursor arriba.

Her Sovereign Virus

- **Desarrolla:** upho
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** Game Boy
- **Jugadores:** 1



Extraño concepto en el que representas el papel de un virus (una descendiente de la princesa real Virus Primera - cogiendo el tema por los pelillos) que debe destruir células dentro de un cuerpo humano. Te mueves en un plano bidimensional, con un interesante giro de tuerca en cuanto a que puedes cambiar de "altura", por falta de un término mejor. El juego está compuesto por "capas", en las que se mueven las células que debemos destruir o evitar. Los botones A y B hacen que subamos o bajemos, respectivamente, entre capas, siendo la única indicación del cambio la modificación del esquema de colores.

Los controles y objetivos se explican si se pulsa SELECT en la pantalla inicial; en caso de no visitar esa pantalla, al empezar a jugar estaremos completamente perdidos, sin ningún tipo de indicación acerca de qué hacer o de la función de los controles, que además son poco amigables. El movimiento del pequeño avatar del jugador es duro, con una especie de extraña inercia que la falta de puntos de referencia hace aún más desconcertante.

La pantalla de juego tiene música, estilo ByteBeat. Si este estilo totalmente procedural complementa la acción y merece puntos extra o va en detrimento del conjunto, es un juicio que corresponde a cada uno. Es encomiable que se haya añadido algún tipo de sonido.

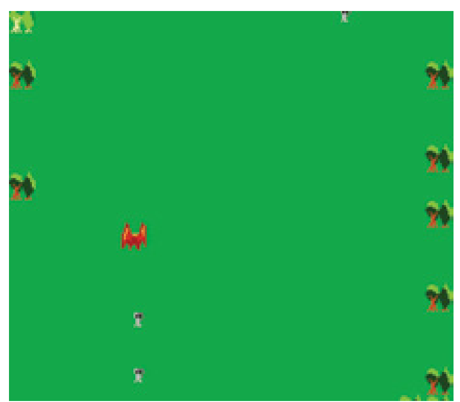
La falta de objetivos claros, el poco refuerzo de la experiencia jugable y un control innecesariamente duro hacen que este juego resulte uno de los menos divertidos que he probado.

Drakaina

- **Desarrolla:** Pilo
- **Género:** Shoot'em up
- **Sistema:** NES
- **Jugadores:** 1

'Drakaina' es un shmup de corte vertical en el que controlamos a un ígnea princesa dragón, la epónima Drakaina, en su huida de un cierto reino. En nuestro camino hacia la libertad nos enfrentaremos a unos extraños adversarios humanoides grises que parecen salidos del Area 51 y, por algún motivo, nos lanzan shurikens. Por qué no. En 10 segundos, literalmente, has visto cuanto tiene por ofrecer. El esfuerzo es en todo caso encomiable si, tal y como se indica en la página del juego, el autor aprendió a programar para NES durante la misma semana de la Jam.

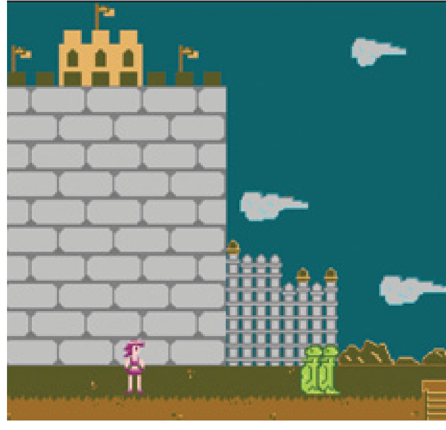
La jugabilidad es básica, a duras penas. Los enemigos no presentan desafío alguno y no hay progresión de ningún tipo. El control es sólido. Podemos movernos en todas direcciones y disparar, y todo ello funciona bien. Por su parte, los gráficos son absolutamente minimalistas. El sprite jugador es lo más destacable, si bien su animación es artrítica en el mejor de los casos. No tiene sonido.



No hay nada especialmente bueno qué decir del juego, que de hecho puede denominarse juego por los pelos, pero tampoco tiene nada demasiado malo que señalar, visto su claro estado de "Work In progress". Parece mostrar el suficiente potencial como para que, con unos días más de cocción, pueda resultar en un juego entretenido.

Sweetie and the Carnage

- **Desarrolla:** RidiculousGlitch
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** NES
- **Jugadores:** 1



El desarrollo para Jams y Compos requiere de un planteamiento muy especial respecto a un desarrollo tradicional. Así, en la parte alta de la lista de los participantes encontraremos juegos que han sabido navegar esas aguas con picardía y buen hacer. En el fondo del barril están los juegos en estado más embrionario, que han sufrido la falta de tiempo o de una planificación adecuada. Este parece ser el caso de 'Sweetie and the Carnage'. Controlando a la princesa de turno, que debe en este caso defender su castillo, aparecemos en mitad de la acción. Un instante más tarde, los enemigos comienzan a entrar por ambos extremos de la pantalla. Con una sensación similar a 'Kung Fu Master', podemos movernos a izquierda y derecha, saltar y disparar. Disparos que unas veces son bumeranes, otras unas bolas de fuego. El juego se desarrolla en una única pantalla sobre la que hay scroll horizontal cuyo límite está demasiado cerca del borde de la pantalla, de modo que al desplazarte no hay margen de maniobra y, al aparecer un enemigo, te

mata casi instantáneamente. Sumado a un salto con unos frames de preparación y poca altura, el control resulta algo frustrante.

Los gráficos tienen un cierto encanto. El sprite de la protagonista está bien dibujado y competentemente animado, con una secuencia de muerte simpática. Como pasa con otros competidores inacabados, no tiene sonido.

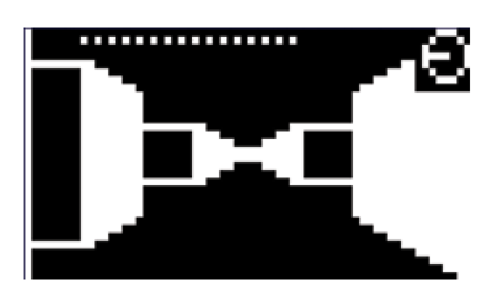
A diferencia de 'Akaru Hime', competidor con un planteamiento similar, no es especialmente divertido. Volviendo al párrafo inicial, da la sensación de que la mayor parte del tiempo de desarrollo se ha dedicado a crear los gráficos, descuidando la jugabilidad. En consecuencia, en su estado actual se hace rápidamente aburrido.

Revenge of the Killer Princesses

- **Desarrolla:** Paul Robson
- **Género:** Laberinto
- **Sistema:** Netronics ELF II
- **Jugadores:** 1



Aprende informática. El ELF II era un kit de aprendizaje lanzado en 1978 en Estados Unidos, para construir ordenadores y programarlos (con sus evidentes limitaciones). Incluía 256 bytes de memoria RAM y un teclado hexadecimal.



Hay quien no sólo no se achanta por un desafío, sino que busca la vuelta de tuerca para alcanzar el "más difícil todavía". Es el caso de Paul Robson que, no contento con presentar un juego a la bitbitJAM, lo hace para el Netronics ELF II, aparato oscuro y críptico donde los haya - tuve que buscar qué es, de dónde sale y cuáles son sus capacidades. A diferencia de la mayoría de los participantes, no se puede jugar directamente desde el navegador en la web de gamejolt. Afortunadamente, el juego viene acompañado de un emulador para la máquina en cuestión, aparentemente programado por el mismo creador del juego, al que apodaremos cariñosamente "Tío Palomo".

'Revenge' es un juego de exploración en "primera persona", con una resolución de 64 x 32 píxeles y monocromo. El único color lo pone el contexto del emulador dentro del que se ejecuta. Usando 3 teclas numéricas ('4', '5' y '6') giraremos a izquierda y derecha o avanzaremos, y con 'Enter' (tecla 'IN' en el ELF II) dispararemos a las princesas que se teletransportan al laberinto con idea de matarnos. Qué les habremos hecho para generar tal pasión homicida, no llega a establecerse.

El juego es tan rudimentario como cabe esperar, y en mi caso parece que pulsar una tecla la mantiene pulsada hasta que se pulsa otra, de modo que estuve constantemente avanzando y girando, perdido como un pulpo en un garaje.

Pero hacer correr un juego sobre esa plataforma, a través de un emulador programado por uno mismo es más que meritorio. Como meritorio es el acabado general de la entrada presentada. El pack incluye el juego con código fuente, el emulador, y unas claras instrucciones de uso en PDF. Una curiosidad que vale la pena catar.

Revenge of the Killer Princesses

- **Desarrolla:** Tenshiko
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** Amiga
- **Jugadores:** 1



El amigo Tenshiko nos presentaba el único juego para la plataforma Amiga. Con el título "Princess Massacre" el autor ya nos advierte que se ha tomado muy en serio el tema de la bitbitJAM3. En Princess Massacre tomaremos el papel de una encantadora princesa de largos cabellos rojos que va armada con una sierra mecánica. El objetivo es eliminar el mayor número posible de ositos de peluche y para ello contaremos con tres vidas, un tiempo ilimitado y el arma. La sierra nos ayudará a eliminar a todos los ositos de peluches que pululan por el bosque de algodón de azúcar. Cada vez que acabemos con uno de nuestros enemigos dejaremos un gran charco de sangre en el suelo.

Un juego divertido con una mecánica muy sencilla que nos mantendrá enganchados a nuestro joystick para intentar batir un nuevo record de puntos o por el simple morbo de ver como la pantalla se tiñe progresivamente de rojo. Cuenta con unos gráficos simples pero bien trabajados, y una música muy pegadiza al compás del escalofriante sonido de nuestra sierra despedazando ositos de peluche.

Red Queen Rampage

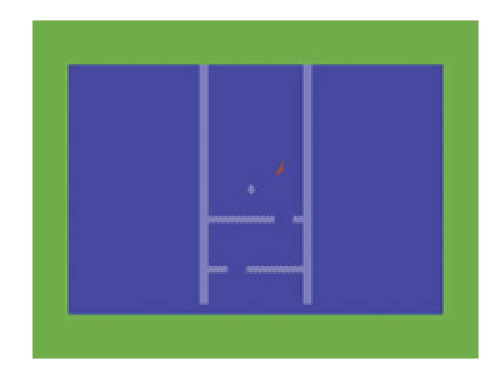
- **Desarrolla:** Demens Deum
- **Género:** Mazmorra
- **Sistema:** Mega Drive
- **Jugadores:** 1



"La reina roja está cautiva dentro de un mortífero laberinto. Va a matar a todo lo que se cruce en su camino hacia la libertad." Suerte que un largo currículum de engaños a base de portadas espectaculares para juegos mediocres nos ha curtido ya en el arte de sobreponernos a los desengaños videojueguiles. Red Queen Rampage apenas esboza cuales eran las intenciones detrás de esta especie de demo técnica. Hay un laberinto, que se genera habitación a habitación en un área muy reducida de la pantalla; un indicador de salud y otro llamado "ataque"; nuestro personaje y dos objetos más con los que interactuar en pantalla. Y se acabó. Suponemos que habrá sido falta de tiempo lo que ha dejado en mero esqueleto lo que debería haber sido el típico juego de exploración de una mazmorra. Quizás haya más suerte en la próxima ocasión.

Chilli Eater

- **Desarrolla:** Shubshub
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** Commodore 64
- **Jugadores:** 1



Del último clasificado de una competición no suele tenerse expectativas muy altas. En el caso de la bitbitJAM se puede esperar algún tipo de cosa jugable ya que son inmediatamente descalificadas las entregas que no permitan interactuar de alguna manera con el juego. Lo dejaremos ahí, en "cosa jugable". En Chilli Eater nos ponemos a los mandos de un "chilli fantasma" en su misión de alcanzar el corazón de la persona que nos ha engullido evitando las diferentes paredes -suponemos que gástricas- en nuestro camino, con el objetivo de causar el mayor daño posible. Para movernos -con excesiva lentitud-

El área de juego no es que sea demasiado grande ni los obstáculos a esquivar demasiado complicados, al menos en lo que llegamos a ver antes de que la monotonía nos haga cambiar a otra cosa, por lo que no pasará a los anales de la bitbitJAM. Al menos lo ha intentado, cosa que no se puede decir de muchos de nosotros.

Shattering Jaws

- **Desarrolla:** MoonWatcherMD
- **Género:** Arcade
- **Sistema:** Mega Drive
- **Jugadores:** 1

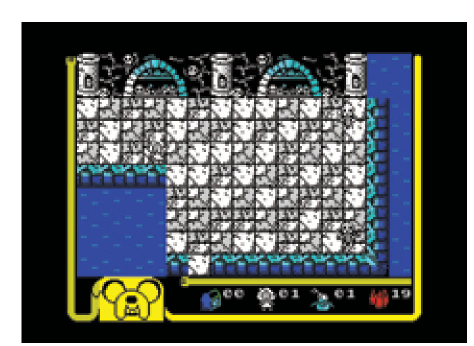
Nuestras máquinas antiguas también son perfectamente válidas para el juego casual y Shattering Jaws demuestra que las mecánicas de pulsar repetidamente un botón de acción tan típicas de los juegos de móvil en la actualidad son perfectamente llevadas a nuestras máquinas antiguas. En el juego nos ponemos a los mandos de un pequeño tiburón con la tarea de devorar a todo lo que se ponga a nuestro alcance. La mecánica es bien sencilla; pulsado cualquiera de los tres botones del mando de Mega Drive nuestro simpático tiburoncillo nada hacia arriba, mientras que si no pulsamos nada la inercia nos tira hacia abajo.

Jugando con esta inercia y con nuestros impulsos, además de moviéndonos de izquierda a derecha, tendremos que atacar al número de presas indicado al principio. A pesar de lo simple de la mecánica, la tarea no va a ser tan fácil como esperamos, ya que encontraremos embarcaciones que dificultan nuestra tarea. Divertido y al grano.



Flame Princess Adventure Time

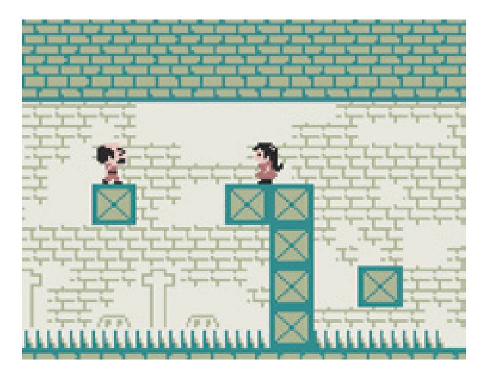
- **Desarrolla:** Bytemaniacos
- **Género:** Arcade/Aventura
- **Sistema:** ZX Spectrum
- **Jugadores:** 1



El bueno de Radastán tampoco se ha querido perder esta 'jam' con un juego basado en los personajes de la conocida serie de dibujos animados 'Hora de Aventuras'. Desarrollado mediante la Churrera, seremos los protas de la típica aventura de perspectiva superior mezclada con elementos de acción y puzles. Tendremos que recoger una espeie de llaves que nos vayan abriendo puertas para poder continuar por el colorista mapeado mentras esquivamos a los enemigos. Divertido pero, por desgracia, corto, nos encantaría que 'Radas' continuara más adelante con el concepto iniciado aquí, hasta tener el RPG aventurero con el que lleva ya tiempo coqueteando...

Pretty Princess Castle Escape

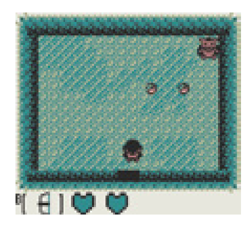
- **Desarrolla:** Sergeeo
- **Género:** Plataformas
- **Sistema:** Game Boy
- **Jugadores:** 1



Justo por encima de la mitad de la tabla de clasificados se encuentra este divertido plataformas con toque a Game Boy. Plataformas de los de morir cada dos por tres, en los que el salto, no caer sobre los pinchos, evitar enemigos y usar nuestra hacha serán lo único importante. El mapeado es largo y unas banderitas a modo de *checkpoints* nos ayudarán en nuestra tarea, pero la misión se antoja complicada y comprobaréis vosotros mismos como morís una y otra vez (¡aunque parece que la versión de la jam era incluso más difícil!). Reconfortante y atractivo, es otro de esos juegos con cierto potencial.

The Faerie Princess

- **Desarrolla:** Videlais
- **Género:** Batalla contra un jefe final
- **Sistema:** Game Boy
- **Jugadores:** 1



No da para mucho este juego de perspectiva cenital y apenas jugabilidad. Realizado seguramente a toda prisa, nuestra princesa de turno armada con un arco debe acabar con el pertinente boss final que nos lanza ondas de fuego. Un duelo simplón que no induce a volver a intentarlo una vez acaben con nosotros.



Un trío de lujo para Kung Fu Guns

Tres veteranos de la escena unen sus fuerzas para, contra viento y marea, traer de vuelta a Amstrad el añorado género de los beat'em up, durante la bitbitJAM3



El descanso de los guerreros. Los miembros de esta "superbanda" del desarrollo indie y homebrew patrio, disfrutando de un momento de asueto. Buena cerveza y mejor compañía.

Cuando Alberto J. González, alias "McAlby"se enfrentó al reto de crear la música para el incipiente 'Kung Fu Guns' el pasado tres de julio, habían pasado la friolera de 26 años desde que saliera a la luz su última composición para un Amstrad CPC. Se trató de 'The Light Corridor', si bien a lo largo de 1991 Alberto crearía otras melodías para un 'Sokoban' que nunca llegaría a ver la luz. Si bien es cierto que Alberto siguió utilizando su ZX Spectrum para componer melodías para juegos de Game Boy, no es menos cierto que hace la friolera de quince años desde que compusiera la banda sonora de 'Asterix & Obelix Paf'em all' para Game Boy Advance utilizando este método.

El propio Alberto nos cuenta cómo era la odisea en la época: "El juego necesitaba mucha CPU por lo cual tuve que hacer la música usando sólo el chip de sonido nativo de la consola, en vez del render por software que se usaba normalmente con instrumentos digitalizados. Para esto programé una rutina de música totalmente nueva en C y usé el sistema de siempre: componer la idea principal en mi editor (Compact Editor), pasar la melodía a código fuente y acabar de componer programando directamente en código.

El caso es que en GBA disponía de 3 canales de chip y 2 canales digitales, pero mi editor de Spectrum por supuesto sólo tenía 3, así que iba editando las canciones a cachos, con los canales separados. Tenía mucha soltura con ese sistema por aquel entonces, pero visto en perspectiva es una auténtica locura".

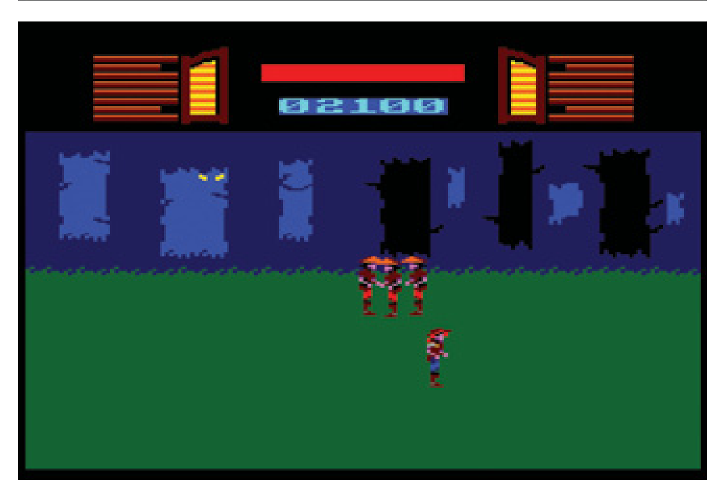
No cabe duda de que los tiempos y las herramientas han cambiado una barbaridad, pero ya lo dice el refrán: "el que tuvo, retuvo". En el caso de Alberto, podemos decir que retuvo y a base de bien. Ante la pregunta de si es muy diferente componer hoy en día y si había sido muy complicado el proceso de adaptación a las nuevas herramientas, Alberto lo tiene claro: "La verdad es que en este caso concreto no ha sido nada complicado. El editor que usé se parece bastante al mío, es muy sencillo. He echado en falta varias capacidades, pero al final uno está acostumbrado a adaptarse a las limitaciones. Fran se encargó de la implementación en el juego, así que yo sólo me tuve que ocupar de crear la melodía".

Alberto forma parte del trío de auténtico lujo que se ha reunido alrededor de un entorno de desarrollo cepecero para crear este 'Kung Fu Guns', juego que como buen hijo de Jam tiene más de demo técnica que de juego acabado, pero que pone unas sólidas bases sobre las que construir juegos de un género un tanto olvidado por desarrolladores, pero muy demandado por los jugones: el beat'em up de corte "yo contra el barrio".

Jon Cortázar es un veterano en rescatar veteranos. No en vano, desde su privilegiada posición al frente de RELEVO Videogames, Jon se ha dado el lujo de contar con reputadas leyendas de la denominada "Edad de Oro del software español" como Alfonso Azpiri o Cesar Astudillo "Gominolas". En la actualidad, RELEVO está profesionalizado al máximo y apostando fuerte por las







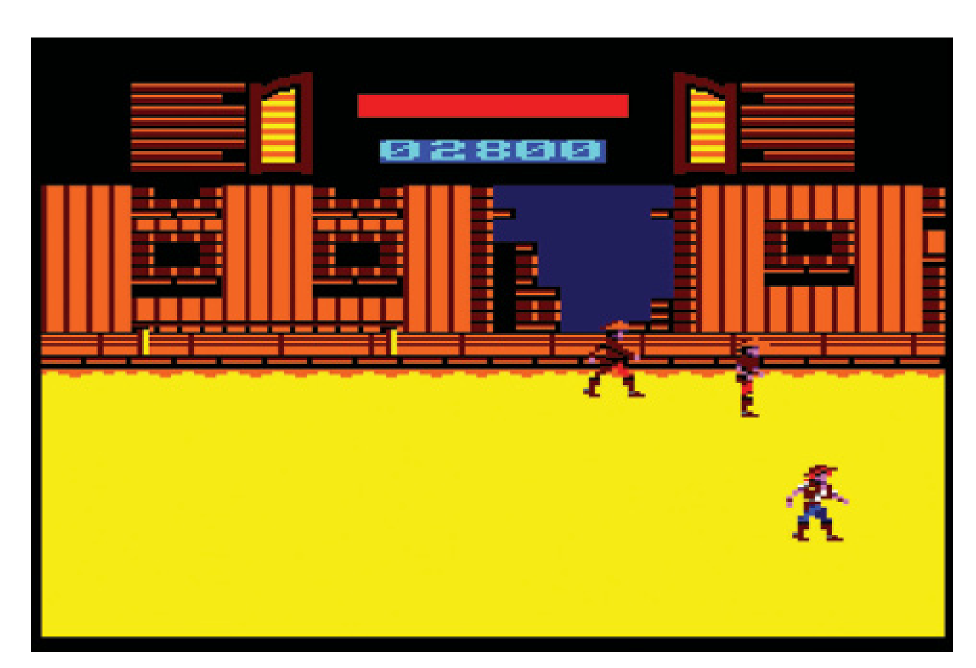
modernas consolas de Sony, pero eso no quita que el bueno de Jon, entre torrezno y torrezno, no se dé el gustazo de aportar sus granitos de arena a la escena retro, ya sea con un 'Ninja Savior' para su amado MSX, ya sea con este 'Kung Fu Guns' para una plataforma que no le es del todo desconocida, como bien recordarán los fans de 'Invasion of the Zombie Monsters'.

"Hacía ya casi tres años desde que trabajé en los gráficos de 'Invasion of the Zombie Monsters', y no había vuelto a tocar el modo 0 de CPC desde entonces", nos cuenta Jon, y prosigue: "No fue muy difícil volver a ponerme con ello y asumir las restricciones. Fue más complicado ceñirme a las limitaciones del motor que estaba desarrollando Fran, que me obligaba a un número máximo de frames para los personajes y a utilizar únicamente 16 tiles de 4x4 píxeles para construir los escenarios. Pero una vez interiorizadas las necesidades del engine, la cosa fue bastante rápido".

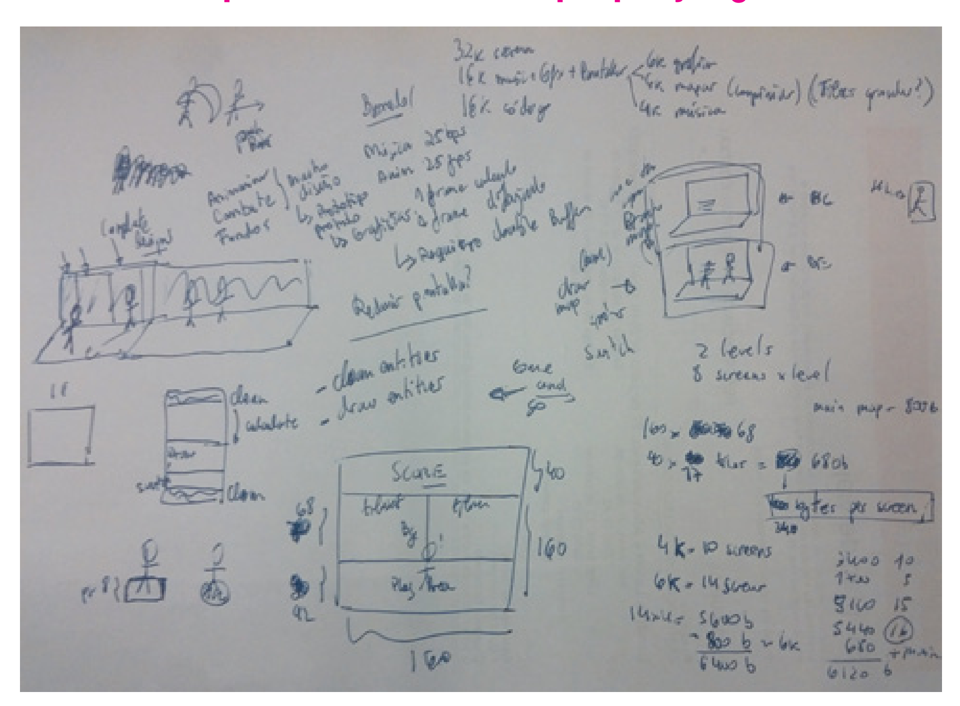
Por desgracia será la falta de tiempo en esta alocada aventura -más adelante profundizaremos en ello- la responsable de que gran parte del material gráfico creado para la ocasión se quedara fuera. "En la idea inicial, el personaje tenía, además del puñetazo, la posibilidad de disparar el revólver, muy efectivo pero que te reducía la energía; todos los frames del personaje disparando y las balas quedaron en el aire. Lo mismo que los enemigos, de los que había dos tipos: los rojos, que atacaban con puñetazo, y los blancos, más fuertes, que utilizaban las patadas para acabar contigo. En la versión de bitbitJAM sólo aparece un tipo de enemigo, por tema de tiempo. También había items para recoger, como la carne, que te rellenaba energía, otro de los elementos que se dejó de lado para llegar a la Jam. Así que sí, quedó bastante material en el tintero".

Lo que está claro es que hubiera sido un desperdicio de talento haber relegado a Jon Cortázar a meras tareas de grafismo. Por suerte, no ha sido éste el caso, como nos queda claro al preguntarle a Jon si ha realizado alguna tarea más en el juego: "Sí, la historia del juego y todo el background del oeste, por ejemplo. El caso es que al plantear un juego western no tenía mucho sentido que fuera un juego de golpeo cuerpo a cuerpo, así que planteé que los enemigos fueran una banda oriental experta en artes marciales. De ahí propuse el nombre 'Kung Fu Guns' y diseñé el logo. Después, además de gráficos, historia y logo, hice la maquetación del manual que utilizamos para presentar el juego a la bitbitJAM."

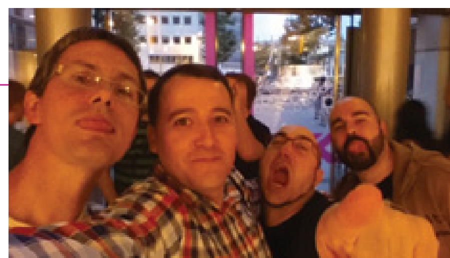
Fran Gallego cierra este trío de lujo, formado espontáneamente al calor de una reunión de amigos durante la pasada edición de GAMELAB en Barcelona, como él mismo nos cuenta: "Estábamos hablando de la escena, de las producciones y de la bitbitJAM, surgió el reto y Jon no se lo pensó dos veces. Él fue el primero que dijo que íbamos a por ello. Por supuesto, un reto así no se puede rechazar: Alberto y yo aceptamos encantados y quedamos en ponernos a ello". Alberto coincide con Fran en cómo se fraguó el equipo: "Todo surgió durante una cena la semana anterior, en la que Fran sugirió hacer un juego para la bitbitJAM y Jon se apuntó para los gráficos. Ante semejante equipazo no podía negarme a hacer mi humilde aportación. Me apetecía mucho, aunque no sabía de dónde iba a sacar el tiempo para hacerlo.

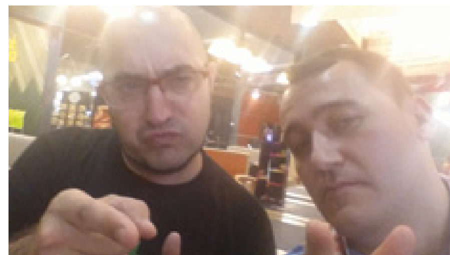


“Kung Fu Guns ha cumplido de sobra con los objetivos de la Jam: terminar algo jugable, compartiendo su código para que cualquiera lo use como base para desarrollar su propio juego.”



Orden en el caos. Así lucen algunos de los apuntes sobre el desarrollo de ‘Kung Fu Guns’. Más claro, agua.





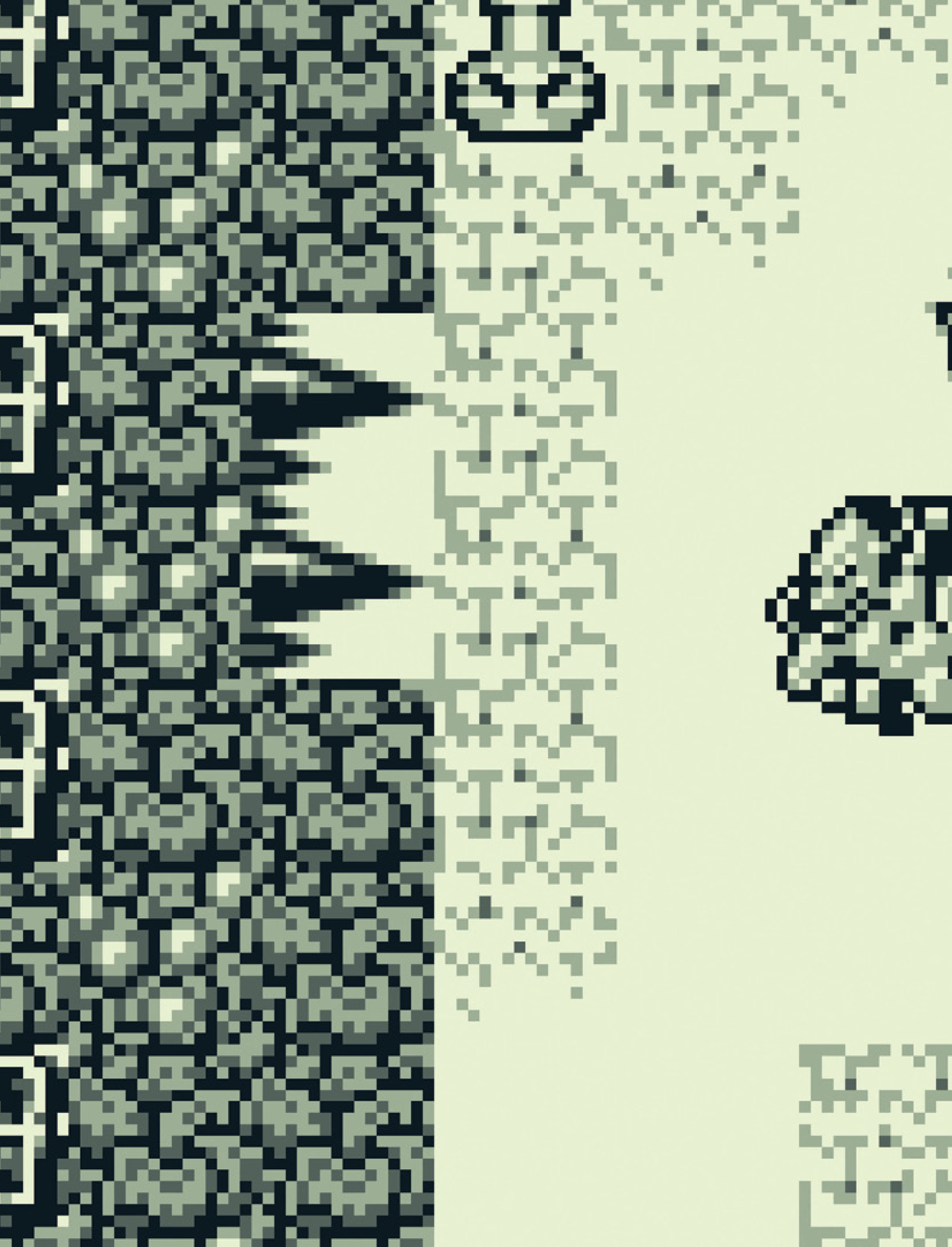
Pasándolo “mal”. O eso parece viendo las caras de esta particular pandilla ;)

Tengo otro proyecto musical pendiente desde hace mucho tiempo, pero esta experiencia me ha servido para probar un método que finalmente usaré en ese otro proyecto”.

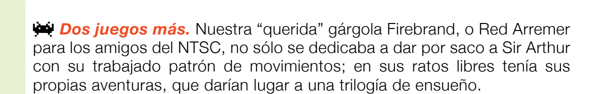
A pesar de la intensa agenda que manejan estos tres fenómenos, que ha reducido a apenas 40 horas el tiempo disponible para el desarrollo del juego, ‘Kung Fu Guns’ ha cumplido de sobra con los objetivos de la Jam: terminar algo jugable, compartiendo su código para que cualquiera lo use como base para desarrollar su propio juego. Parte del secreto en el desarrollo reside en la CPCtelera desarrollada por Fran Gallego, ya que gracias a sus rutinas optimizadas y listas para utilizar con un par de líneas de código, se pueden acortar los tiempos de programación una vez dominada la herramienta. Con un grafista y un músico a la altura del reto, se pueden obtener fantásticos resultados en cortos periodos de desarrollo. Ahora cualquier desarrollador familiarizado con CPCtelera tiene la estructura perfecta sobre la que comenzar a trabajar en su propio beat’em up.

Lo mejor de todo es que ‘Kung Fu Guns’ proseguirá su desarrollo, puliendo detalles e incluyendo todo lo que se quedó fuera por falta de tiempo. “Fran nos ha prometido que se pondrá las pilas para hacer una versión final del juego donde se incluya todo lo pendiente, tanto en gráficos como en sonido. ¡Os encantará!”, nos avisa Jon. ¿Qué cosas habrán quedado fuera de ‘Kung Fu Guns’?

“Incluiría lo que se nos ha quedado del diseño en el tintero”, nos ilustra Fran. “Enemigos, distintas IAs, armas, pantallas, la historia... Sería nuestro primer humilde beat’em up en el que lo principal que esperamos es que sea divertido y guste a los fans del género. Tampoco es realmente muy ambicioso lo que proponemos en términos técnicos ni de innovación jugable. Como digo, con conseguir un juego divertido y simpático estaremos más que contentos :)”. Viendo lo que han logrado en tan poco tiempo, la espera hasta una versión completa “full equip” se nos va a antojar un poco larga...







Dos juegos más. Nuestra “querida” gárgola Firebrand, o Red Arremer para los amigos del NTSC, no sólo se dedicaba a dar por saco a Sir Arthur con su trabajado patrón de movimientos; en sus ratos libres tenía sus propias aventuras, que darían lugar a una trilogía de ensueño.

Gargoyle’s Quest



SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1990
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: *****

No nos lo pusieron nada fácil a los usuarios PAL para identificar al protagonista, y es que en la portada podíamos ver una especie de gárgola de color verde, con más pinta de jugador de la NBA noventero que ser nuestro archienemigo en ‘Ghosts’n Goblins’, así que de primeras lo teníamos algo complicado para atar cabos.

Afortunadamente, cuando metíamos el cartucho en la consola y empezábamos a jugar, el sprite sí era perfectamente reconocible. ¡Sin duda, se trataba de nuestra querida gárgola come-créditos del salón recreativo!

El planteamiento del juego era realmente original. A primera vista podía parecer un RPG de acción a lo ‘Zelda’, con su vista cenital, mapa y diferentes localizaciones; incluso podíamos encontrarnos personajes y conversar con ellos, y hasta teníamos un pequeño inventario de objetos. Pero todo cambiaba al llegar a ciertos puntos del mapa y entrar en el nivel correspondiente. La perspectiva pasaba a la de un juego de plataformas de toda la vida, pudiendo usar todas las habilidades de Firebrand, que además íbamos potenciando durante la aventura. De igual modo encontrábamos combates aleatorios mientras avanzábamos por el mapa, en los que derrotar a algún jefe secundario. También se resolvían de esta forma ciertas zonas del mapeado.

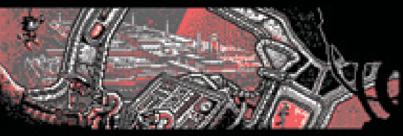
Otro apartado donde también se notaban diferencias con la serie principal es el de la dificultad: ‘Gargoyle’s Quest’ era bastante más asequible y tampoco era especialmente largo, aunque incorporaba un sistema de *passwords* para no tener que jugarlo todo de una sentada.

Lo cierto es que el cartucho a día de hoy es perfectamente disfrutable. Os vais a encontrar con una aventura de plataformas y toques de rol muy original, mezclados con gran acierto, y con el sabor de las mejores producciones de Capcom. Además, el apartado técnico saca lo mejor de nuestra querida Game Boy pese a ser un título de casi primera hornada en el catálogo de la portátil. Por último, tened en cuenta que es la puerta de entrada a dos entregas más que son absolutamente imprescindibles, sobre todo la de Super Nintendo. ¡Ya estáis tardando en darle un tiento!


CÓMO SE HIZO
DOOMSDAY©
LOST ECHOES



Una historia perfectamente planeada. La introducción del juego dota de un pasado a nuestro protagonista, lo que le añade aún más autenticidad.





En verano de 2015 apareció en los foros de CPCWiki el anuncio del inicio del desarrollo de un nuevo videojuego para Amstrad CPC. Este tipo de noticias no suelen pasar desapercibidas, ya que los aficionados siempre están ansiosos de novedades y, sin embargo, con apenas un boceto y un par de gráficos, el equipo de 'Doomsday Lost Echoes' hizo que se nos levantaran las orejas cual sabueso que capta el olor de algo especial y apunta en su dirección, indicándole a nuestro amo —vosotros, lectores— que estamos ante una pieza especial. 'Doomsday Lost Echoes' es una pequeña obra maestra hecha aventura conversacional, y tenemos el honor de traeros la historia de su creación, desde los primeros esquemas en el cerebro de sus creadores hasta los remates finales.

Toda historia tiene un inicio y ésta, sorprendentemente, comienza con un juego de Commodore 64. Aunque podríamos remontarnos más allá en el tiempo, hasta la tierna infancia de dos personas que disfrutan de sus primeros ordenadores y descubren el apasionante mundo de los videojuegos, en lo que atañe a 'Doomsday' el germen surge a raíz de la nueva conversión de 'Ghosts 'n Goblins' para Commodore 64. Alberto Riera, programador, nos ilustra sobre el momento: "Hablábamos del esfuerzo que suponía volcarse en una producción para las máquinas de nuestra infancia y lo bien que había quedado. Acto seguido recuerdo que comenté a Dani —grafista de 'Doomsday'— lo mucho que echaba de menos mis Amstrad desde que me fui de Asturias, y las ganas que tenía de hacerme con otro aquí, en UK, y retomar mi actividad con él".

No pasaría mucho tiempo antes de que Alberto se hiciera con un Amstrad 6128 Plus y se convirtiera en un regular más de los foros de CPCWiki. Tras una mudanza internacional por motivos de trabajo que le impidió mantenerse al día de las últimas novedades, se abría un maravilloso mundo de posibilidades y Alberto pudo comprobar como la escena de Amstrad estaba más viva que nunca. Como suele ocurrir en este tipo de ocasiones, el conocimiento de la actividad frenética alrededor de nuestra máquina favorita despertó un largo deseo aletargado desde la infancia de Alberto: crear tu propio videojuego. ¿Por qué una aventura conversacional? "Simplemente por preferencia personal", nos aclara, y continúa: "En su momento disfruté enormemente con todas las producciones de AD y también con otras aventuras como 'Abracadabra', 'La Guerra de las Vajillas', 'El Quijote', 'La Máquina del Tiempo' o 'Mega-Corp'. Los conversacionales siempre fueron mis juegos de Amstrad favoritos. Aún me acuerdo muy a menudo de aquellas largas partidas probando cosas y cosas, y los mapas que dibujaba".

Para que un proyecto de esta envergadura llegue a buen



FICHA DE JUEGO

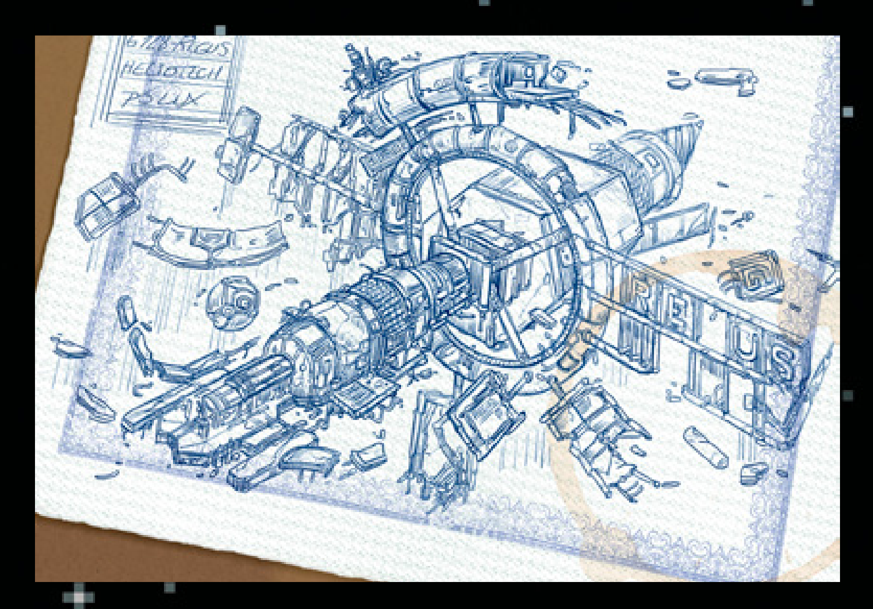
publicado por:
Doomsday Prod.

sistema:
Amstrad CPC

lanzamiento:
Noviembre de 2016

https://goo.gl/Cskxk2





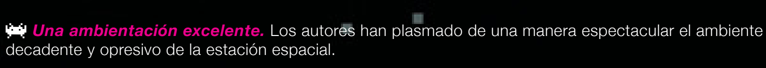


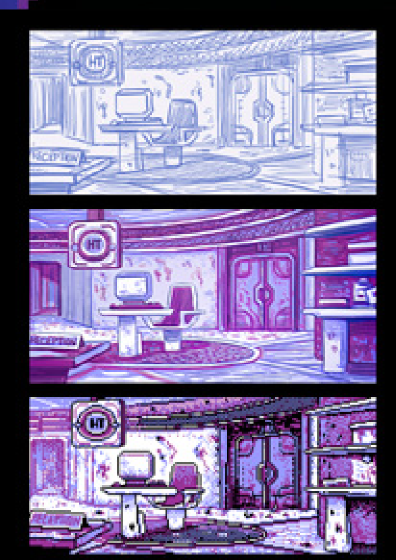
Primeros pasos. Algunos bocetos preliminares del juego, dos de los cuales encontraréis en exclusiva en RetroManiac.

puerto, se necesitan compañeros de viajes tan comprometidos y "locos" como uno mismo. Alberto encontró la compañía perfecta en Daniel Castaño, dibujante y grafista de esta epopeya espacial y compañero de charla y afición, el cual se unió muy gustoso al proyecto. "Existe una parte de tu trabajo, si tienes suerte, que deja de ser trabajo y se convierte en algo más. Para eso tienen que cumplirse algunos requisitos básicos: que el ser invisible y bicéfalo que reparte la fortuna divina te regale la posibilidad de trabajar en lo que más te guste; que poseas esa inequívoca megalomanía responsable de los más disparatados proyectos que han existido (o que nunca llegaron a existir del todo); y que conozcas a otra persona con la misma delirante capacidad. Si todo eso coincide (y coincidió) en el mismo tiempo y espacio (Internet mediante), cabe la posibilidad de que un proyecto como el que nos concierne acabe por llegar a buen puerto", rememora Dani, y prosigue: "No es fácil, por tanto, que esto suceda. [...] Pero todo esto, como digo, ocurrió, y la parte de mi trabajo (que es la mejor: dibujar por amor al arte y a los videojuegos) concurrió con la vocación de Alberto como programador aficionado para convertir las charlas frikis de madrugada y las buenas intenciones, en un videojuego real. Quién lo diría".

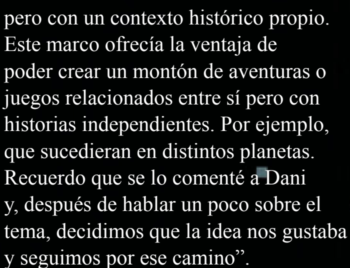
Con un equipo motivado llegaba el momento de ponerse manos a la obra y empezar con las decisiones. Tras analizar las diferentes herramientas y *parsers*, el equipo se decanta por PAWS por su versatilidad y una serie de factores relacionados con los gráficos que les convencen de que es la opción correcta. Una vez salvado el primer dilema, tocaba empezar a meterse en el meollo del asunto y pensar en una historia, con su contexto y un pasado que atrape al jugador. Alberto nos ilustra sobre el proceso: "Una vez decidida la herramienta, empecé a pensar en el marco del juego. Primero se me ocurrió que podría estar bien una conversacional que transcurriera en una ciudad victoriana y que fuera de temática muy oscura, algo así como un 'Bloodborne' de texto y para Amstrad. Luego pensé que podríamos ambientarlo en el futuro, en un universo remotamente similar al de 'Mass Effect'




Una ambientación excelente. Los autores han plasmado de una manera espectacular el ambiente decadente y opresivo de la estación espacial.



pero con un contexto histórico propio. Este marco ofrecía la ventaja de poder crear un montón de aventuras o juegos relacionados entre sí pero con historias independientes. Por ejemplo, que sucedieran en distintos planetas. Recuerdo que se lo comenté a Dani y, después de hablar un poco sobre el tema, decidimos que la idea nos gustaba y seguimos por ese camino".

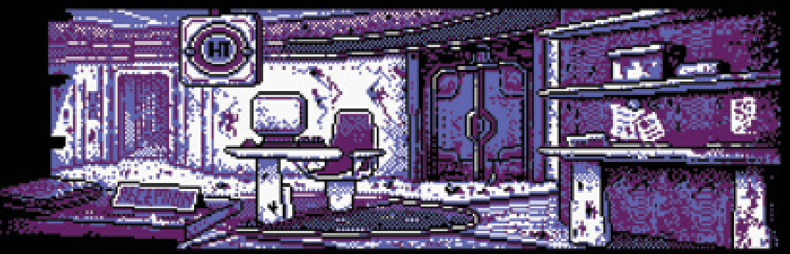


Una buena historia necesita de unos cimientos sólidos que le confieran una mayor credibilidad. Ninguna historia es 100% creíble si no cuenta con unos antecedentes que sirvan para poner en contexto la acción que se desarrolla. Por ello, Alberto decide escribir la historia de la humanidad desde la actualidad hasta el año 2800: "Imaginé un futuro en el que el ser humano habría colonizado muchos planetas diferentes y sería capaz de usar los agujeros de gusano para saltar de un sistema solar a otro. En este universo, cada planeta tendría más o menos una forma propia de gobierno, aunque las grandes corporaciones serían las que aglutinarían la mayor parte del poder. Habría planetas olvidados en sistemas solares remotos, con civilizaciones relativamente primitivas y gobiernos feudales; habría grandes estaciones espaciales capaces de alojar a miles de personas, algunas oficialmente en uso, otras llenas de delincuentes y piratas; habría grupos de planetas controlados por la misma corporación; guerras entre corporaciones rivales…".

> «La parte de mi trabajo (dibujar por amor al arte y a los videojuegos) concurrió con la vocación de Alberto como programador aficionado para convertir las charlas frikis de madrugada y las buenas intenciones en un videojuego real. Quién lo diría»

En uno de estos mundos, bajo el dominio de una corporación, nace Mental Mike, el cazarrecompensas mercenario dispuesto a cualquier trabajo siempre que la paga sea la adecuada. Inspirados en las películas de acción de los 80, el equipo de 'Doomsday' dota a Mike de ese aura de tipo duro adaptado a casi cualquier situación y se crea una biografía -que podemos leer en la introducción del juego- que le dota de un pasado y una forma de ser que casan a la perfección con el ambiente y la atmósfera del juego, ayudándonos aún más a meternos en la piel del personaje y en la historia narrada. Después fue el turno de la localización y las lineas maestras del objetivo del juego, que bebiendo de clásicos como 'Alien', 'Metroid' o 'Dead Space', puso a nuestro protagonista solo ante el peligro, en una base espacial teóricamente desierta.

Alberto prosigue con más detalles: "Ya teníamos nuestro universo, al protagonista, el lugar donde transcurriría la aventura y un objetivo: localizar a Arnold. Quedaba decidir lo que Mike se encontraría en el interior de la estación, los sucesos que habrían causado el abandono de la base, los puzles y retos con los que Mike iba a encontrarse, y el desenlace. Igual que en los casos anteriores, redacté una historia inicial que describía cronológicamente la sucesión de hechos en el interior de la estación y, en base a ella, decidí lo que Mike hallaría en cada localidad. Después discutí con Dani el asunto y cambiamos algunas cosas para que todo fuera más consistente. Finalmente, escribí el primer esbozo de la aventura con unos puzles bastante básicos









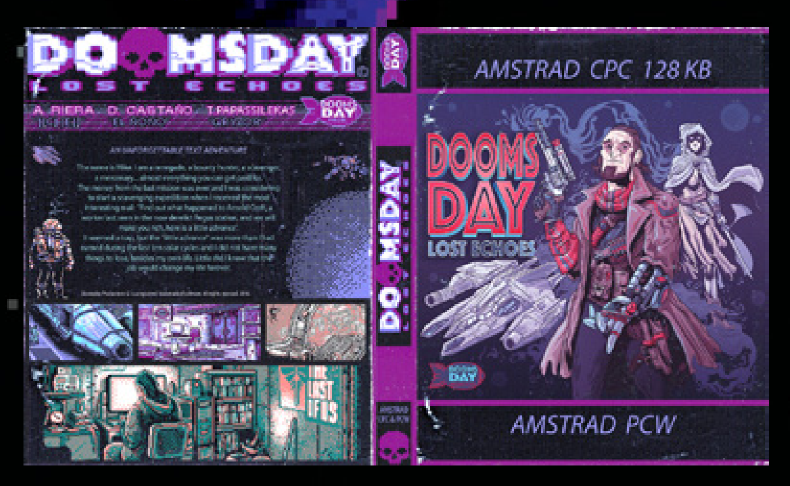
Gráficos espectaculares. La calidad de las imágenes alcanza niveles de excelencia alucinantes.

y un posible desenlace".

A estas alturas de la película se incorpora un veterano de la escena al equipo. El veterano de la escena cepecera Gryzor se ofrece a revisar los textos de la aventura, ya que ni Alberto ni Daniel tienen como idioma nativo el inglés, y acaba convirtiéndose en un miembro más del equipo, proponiendo cambios y ayudando a madurar aún más la historia. "Se añadieron acertijos nuevos y se modificaron muchos de los anteriores, introdujimos NPCs, incorporamos tres misiones secundarias además de la principal (bueno, extraoficialmente son cuatro), diseñamos tres finales diferentes para la aventura… el proyecto crecía muy rápido y al final fue la falta de RAM lo que nos detuvo", aclara Alberto.

Con el argumento definido, las descripciones de todas las localizaciones, el mapa, los objetos que Mike iba a poder manipular, la lista completa de palabras que el párser entendería, los mensajes que aparecerían durante la aventura y la lista con todas las variables, todo ello trabajado primero sobre papel para asegurarse de que no toparían con alguna de las limitaciones del PAWS, Alberto pasa los siguientes 7 meses con la programación de la aventura mientras Daniel se pone manos a la obra con los gráficos. "En la parte que me toca, llevarlo a cabo resultó un reto interesante. Transformar las descripciones en imágenes de 222x96 píxeles (extendidas más tarde al formato final de 320x96) no era tarea fácil si queríamos mantener cierto grado de fidelidad", nos cuenta Dani. Tras descartar diversas opciones, Dani opta finalmente por el fiel Photoshop, "con una paleta personalizada, la imagen a la resolución justa y el lápiz de un píxel", para crear el impresionante arte que rodea al juego, muy superior a los





Edición física. Concepto de portada para su edición física.

gráficos vectoriales estándar de la época. El equipo decide también, una vez soltado el lastre de las limitaciones de memoria de la época y tras descartar una versión "lite" para el CPC 464, darle una mayor importancia a las imágenes, incluyendo pistas y elementos necesarios para superar algunos puzles e incluyendo numerosas referencias y guiños a la cultura de los ochenta.

En febrero de 2016 se libera una primera beta con un pequeño colchón de 8 KB de memoria aún disponibles para tener margen en la correción de los posibles *bugs* y errores que pudieran aparecer. Tras dos meses de testeo, y tras corregir *bugs* y modificar algunos elementos en base al feedback de los betatesters, el equipo se da cuenta de que esos 8 KB siguen disponibles, por lo que el juego gana en profundidad, como nos explica Alberto: "Muchos objetos pasaron a ser examinables; detallamos bastante más los textos, las historias y los mensajes; aumentamos la resolución de los gráficos; añadimos bastante píxel art adicional y extendimos los finales. [...] Cuando ya estaba todo corregido, Dani me comentó que se le había ocurrido añadir un *easter egg* de cosecha propia. El *easter egg* contiene, con diferencia, los puzles más difíciles de la aventura y puede considerarse como una cuarta misión secundaria. Está dividido en varias partes, requiere acceso a nuestra página web y puedo decir que el jugador sólo tendrá acceso a todo el lore del juego si consigue completarlo". No sólo eso, ya que la primera persona que consiga completar este *easter egg* recibirá un bonito premio por parte de los creadores.

Tras un nuevo repaso a los textos por parte de Charlotte, una compañera de Alberto cuyo idioma nativo es el inglés, y llegado el momento de preparar la primera *Release Candidate,* algo detiene el proceso. Rhino, conocido miembro del Batman Group, libera la herramienta Perfect Pix, que permite crear espectaculares gráficos en modos de video extendido en Amstrad CPC. Si bien era demasiado tarde para modificar los artes del juego, el equipo se da el gustazo de emplear la herramienta para crear la pantalla de carga del juego, descartando la original en Mode 0. El propio Rhino se encargará de crear un cargador en BASIC para la ocasión, mientras que Floppy Software se encargó de un selector de fuentes que permite al jugador elegir el tipo de letra que más le guste al inicio de la aventura. Tampoco podemos olvidar en este relato al omnipresente MiguelSky, cuyo conocimiento de los *parsers* ha servido como soporte al equipo de desarrollo de 'Doomsday'.

«El *easter egg* contiene, con diferencia, los puzles más difíciles de la aventura y puede considerarse como una cuarta misión secundaria»

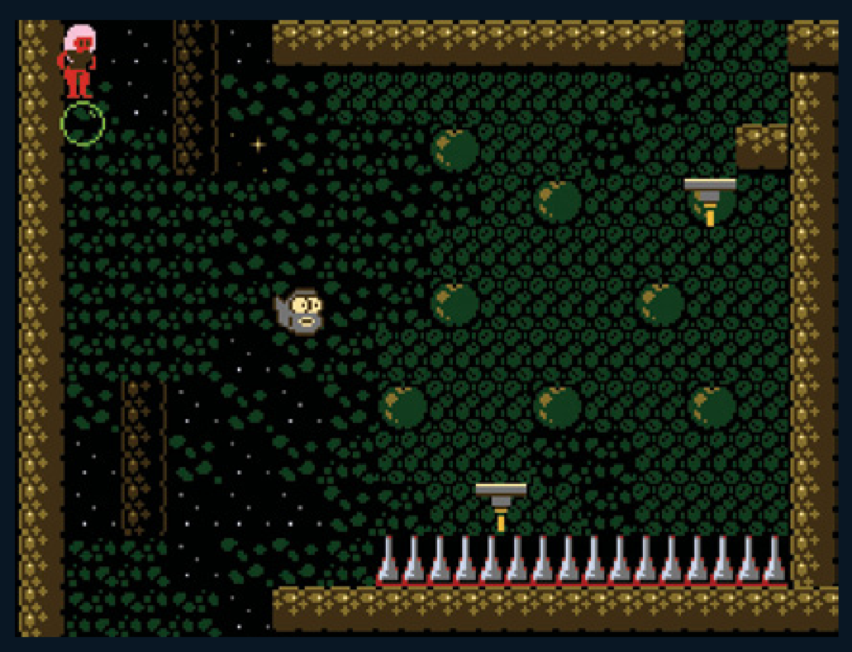
Con la aventura lista para ser lanzada y el manual de instrucciones maquetado y corregido, se pone la RC1 en manos de Kerrick Sword para un último repaso de cara al lanzamiento y, aunque parezca mentira, aparece algún pequeño fleco a corregir.

Ahora sí, tras un año de meticuloso trabajo, numerosas modificaciones y cambios, y la inestimable colaboración de algunos miembros de la escena, 'Doomsday Lost Echoes' tiene vía libre por fin para su publicación durante el mes de noviembre, dispuesta a poner patas arriba el mundillo de las aventuras conversacionales para Amstrad CPC y dejando el listón muy alto.

Cómo se hizo Yun

En pleno veranito The Mojon Twins soltaba uno de sus habituales ‘inminente’ en la cuenta oficial de Twitter de estos diseñadores de videojuegos para sistemas clásicos. Sólo podía suponer la publicación de un nuevo —y sabroso— videojuego. Y así fue. Un nuevo título para la NES que viene a engrosar el catálogo homebrew que la consola de Nintendo atesora últimamente. Sin embargo, lejos de ser un título concebido en un momento, la historia de la creación de Yun guarda muchísimos secretos que los propios mojones han tenido a bien explicarnos. ¿Nos acompañas en este alucinante viaje a las entrañas de este grupo de apasionados por el retro?





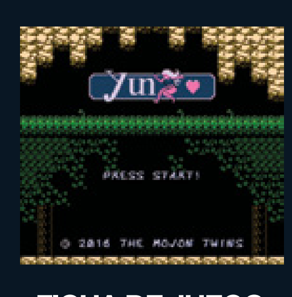
¡Súbete a mi burbuja, pero no te pinches! La mecánica del Yun definitivo se basa en la habilidad de la demonio protagonista para llegar a diferentes alturas gracias a esas burbujas que produce.

«Se hizo una especificación base, y elegimos dos juegos de Spectrum que usaban el motor MK1 de modo que, añadiendo los módulos necesarios al motor de NES para hacerlos funcionar, tuviésemos un port completo de MK1»

Para conocer los inicios del desarrollo de Yun para NES, el último juego publicado por los amigos mojones, hay que remontarse nada menos que a finales de 2013 cuando, en mitad del desarrollo de Ninjajar!, el grupo de desarrolladores homebrew decidió embarcarse en un nuevo proyecto que tenía como objetivo nada menos que la consola NES, tal y como ellos mismos nos cuentan: "En esa época, mientras estábamos enfrascados en pleno desarrollo de Ninjajar!, a na_th_an se le ocurrió hacer un port a NES del Sgt. Helmet: Training Day de Spectrum para regalárselo a Anjuel como regalo de bodas. Sería un port sencillo, en el que reconstruiría en el nuevo entorno cada una de las partes del motor MK1 (más conocido como el engine de la Churrera)". El trabajo comenzó en la guarida de los Mojon Twins, y sorprendentemente la conversión estuvo terminada en el plazo de una semana. Realmente todo fue muy rápido y fluído, por lo que en el grupo pensaron que sería posible traspasar el motor al completo en la consola de Nintendo, y así aprovecharlo para producciones futuras.

Evidentemente, decirlo es más sencillo que hacerlo, y para empezar las pruebas en un sistema totalmente diferente a lo que estaban acostumbrados -aunque ya tenían experiencia con Sir Ababol-, decidieron comenzar convirtiendo desde Spectrum algunos de sus juegos: "Se hizo una especificación base, y elegimos dos juegos de Spectrum que usaban el motor MK1 de modo que, añadiendo los módulos necesarios al motor de NES para hacerlos funcionar, tuviésemos un port completo de MK1. Los juegos elegidos fueron Jet Paco y Cheril Perils". Estos títulos, junto al Sgt. Helmet: Training Day, reunían las características necesarias para, en conjunto, cubrir las funcionalidades del motor MK1 de Spectrum. A principios de 2014 la conversión de Jet Paco estaba casi terminada. "La fase original de la versión de Spectrum estaba 100% portada, y la fase extra estaba bastante avanzada", nos comentan, y el grupo decidió empezar la conversión de Cheril Perils.

Sin embargo, el proyecto se paró en marzo al ser padre na_th_an, y los esfuerzos se derivaron a terminar Ninjajar!, un juegazo considerado por muchos como la mejor de las producciones de The Mojon Twins, al



FICHA DE JUEGO

publicado por:
The Mojon Twins

sistema:
NES

lanzamiento:
8 de julio de 2016

www.mojontwins.com





Primeros pasos. Pantalla de título, donde podíamos elegir fase, igual que en Sgt. Helmet o Jet Paco. Arriba a la derecha: recreación directa del juego de Spectrum, "en modo feo".

Mejoras incluidas. Fase extra, 100% nueva, con *tileset* molón de Anjuel.

tiempo que la conversión de Jet Paco a NES iba y venía hasta que apareció en 2015. De Cheril para la consola no había ni rastro, pero como los mojones no son de 'tirar' nada, todo el material realizado hasta el momento quedó guardado a buen recaudo, esperando una nueva oportunidad. En verano de 2015, tras la importante campaña de crowdfunding en Verkami junto a 1985 Alternativo, surge en el seno de estos creadores una nueva idea: comenzar de nuevo el proyecto basado en una versión para Mega Drive, también inacabada, y que pronto derivaría en otro producto con identidad propia: "seguimos a ratos con el desarrollo de nuestro juego de Mega Drive, ampliado con un par de características nuevas, entre ellas la de obligar a paralizar temporalmente a los enemigos en pantalla empleando unos resonadores distribuidos estratégicamente antes de saltar sobre ellos y eliminarlos. La cosa pronto se fue de madre, y se pasó de querer hacer un Cheril Perils para NES siguiendo los pasos del de Mega Drive, a plantear un remake que reuniese las seis primeras historias de la trilogía de Cheril que habíamos ido publicando para Spectrum entre 2010 y 2013 en un solo juego, bestial y gordaco. En este desarrollo seguimos enfrascados de rato en rato".

Así que ahora The Mojon Twins tenían dos proyectos diferentes con Cheril como protagonista: uno antiguo. conversión directa del juego para Spectrum, aparcado en un cajón, y otro que funcionaría como recopilación aún por descubrirse. Para liar un poco más la historia, a los mojones se les ocurrió una de sus rocambolescas historias, que aunque no terminó de funcionar exactamente como querían, no deja de ser realmente divertida: "Se nos ocurrió gastar una broma. La idea era decir que en nosequé feria nos habían robado un pendrive con los fuentes del Cheril Perils para NES, el original, y que por eso no había salido junto con Helmet y Jet Paco. Es más, lo usaríamos como pretexto para justificar el super mega juego de Cheril que estábamos preparando, ya que nos roban el jueguecillo original y respondemos con un 'mega juegaco'. Cogimos el juego original de Cheril Perils y lo llenamos de fallos, como si nos lo hubieran robado en un estado bastante incompleto, y lo hubiesen publicado de forma piratona en un cartucho multi-juegos ruso. El resultado, 'бабушка звезда', tendría que aparecer de improviso y ser encontrado, por lo que creamos un perfil falso de un jugón ruso en YouTube y subimos videos de un montón de juegos piratas de NES, entre ellos este 'бабушка звезда'. El tema es que esto también se nos fue diluyendo porque hacer algo así era para cuando éramos jóvenes y teníamos montones de tiempo libre y energía, así que al final todo quedó en una divertida



¡Casi cuela! Un par de pantallazos de 'бабушка звезда', en su versión *glitchera* original.

anécdota. Ah, si buscáis, podéis ver el canal del ruso, sigue online". ¡Genial!

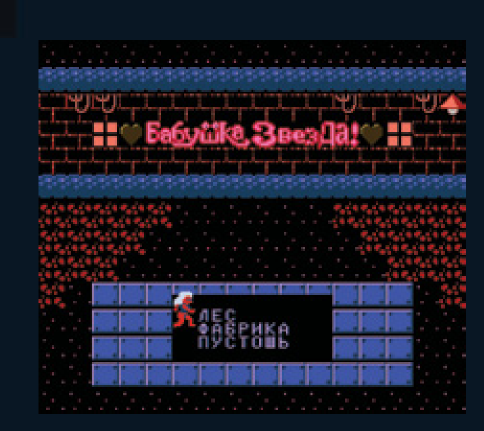
El problema es que no terminaba por concretarse en un juego, y entretanto seguían anunciándose y publicándose proyectos como Super Uwol, Lala the Magical, Wo Xiang Niao Niao, etc. "En este momento nos planteamos la idea de convertir бабушка звезда en un juego 'en serio', aunque fuese por pasar el rato y sacar en la web y 'de gratis' algo que, a lo tonto, con tanto Verkami y tanta gaita (preferimos no sacar los nuevos juegos como ROMs descargables hasta que los que han pagado por la edición física los tengan; creemos que es justo), hacía un siglo que no publicábamos nada. Por tanto, cogimos las dos fases del Cheril Perils original, la fase descartada del Cheril nuevo, los gráficos que había por ahí, el sprite de la demonia, y algunas canciones de prueba que tenía na_th_an, y montamos un engendro". Gracias a la modularidad de las herramientas que utilizan para sus creaciones, en las que los trozos que forman los juegos se pueden entender como bloques de Lego que encajan entre sí, nacería al poco un nuevo juego que tenía tres fases y que básicamente era un Cheril Perils que se jugaba algo mejor que el original de Spectrum. "Controlábamos a una demonia (que muy pronto pasó del rosa al rojo), pero no tenía demasiado interés. Todo esto llenaba por completo los 32K de ROM que admite como máximo un cartucho sin mappers. El nuevo бабушка звезда, aunque molaba mucho más que Cheril Perils original, no molaba lo suficiente, y volvió a quedarse en el cajón".

Pasó de nuevo el tiempo hasta que un día el propio na_th_an comenzó a optimizar el código que databa de principios de 2014 y fue reduciendo el espacio de la ROM que ocupaba hasta ahora el juego. La cuestión entonces era decidir en qué emplear ese espacio extra: "Los mojones se pusieron a decir tonterías e inventarse historias, y la que más moló fue que la demonia sin nombre tirase burbujas, que las burbujas atrapasen a los enemigos, y que fuese entonces cuando se pudiesen matar. Metido eso, aún quedaba más agujero, así que cogimos también uno de los enemigos del nuevo juego gordo de Cheril y lo encasquetamos en el código. Ahora бабушка звезда empezaba a molar. ROM petada de nuevo, y juego que de verdad empezaba a molar".

Empieza entonces un periodo de pruebas, reajustes, nuevos gráficos y demás: "Habiendo decidido que esto molaba, entonces ya nos pusimos los guantes de pulir. Los guantes de pulir están de puta madre, pero son un poco más coñazo de usar. Normalmente volamos en los desarrollos y hacemos mucho en poco tiempo, pero luego hay que pulir. Cuando éramos jovenes e irreverentes sacábamos las cosas sin pulir. Pero ahora somos señores con monóculo. Además, a éste hacía falta pulirlo, y mucho". El principal problema es que en el diseño original de los niveles existían unos bloques que se podían empujar y que, al eliminarlos en la versión para NES, obligaron a cambiar el recorrido que la protagonista debe hacer para llegar al final del nivel. Por otro lado, el nivel de la fábrica no estaba terminado y hubo que completar el excelente trazado con enemigos y una dificultad bastante alta. Por último, la tercera fase venía de un descarte del juego grande Cheril en producción, pero carecía de gráficos y había que crearlos. Tras algunas pruebas de mezclas de gráficos que no se usaron de otros proyectos, "na_th_an se ocupó de intentar reaprovechar patrones que ya apareciesen en los otros dos tilesets pero usando otras paletas, para que cupiese todo sin problemas. Así, las rocas de la primera fase se convierten en bloques de hielo en la segunda y piedra arenisca en la tercera."

> «Los mojones se pusieron a decir tonterías e inventarse historias, y la que más moló fue que la demonia sin nombre tirase burbujas, que las burbujas atrapasen a los enemigos, y que fuese entonces cuando su pudiesen matar»

Lo siguiente fue cambiar el nombre y abandonar esos caracteres cirílicos, bautizarlo como Yun, y realizar cambios gráficos en las tipografías, introducir un bonito marcador, terminar las músicas y probarlo para comprobar que se podía terminar. "Decidimos sacarlo tal y como estaba una vez hubiese terminado Verkami. Como mientras se desarrollaba éste vimos que había gente que se había dejado una







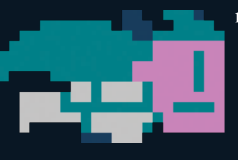
Trabajo 'ruso'. La fase original de Cheril Perils con un *tileset* diferente más molón, y cambios en el trazado.

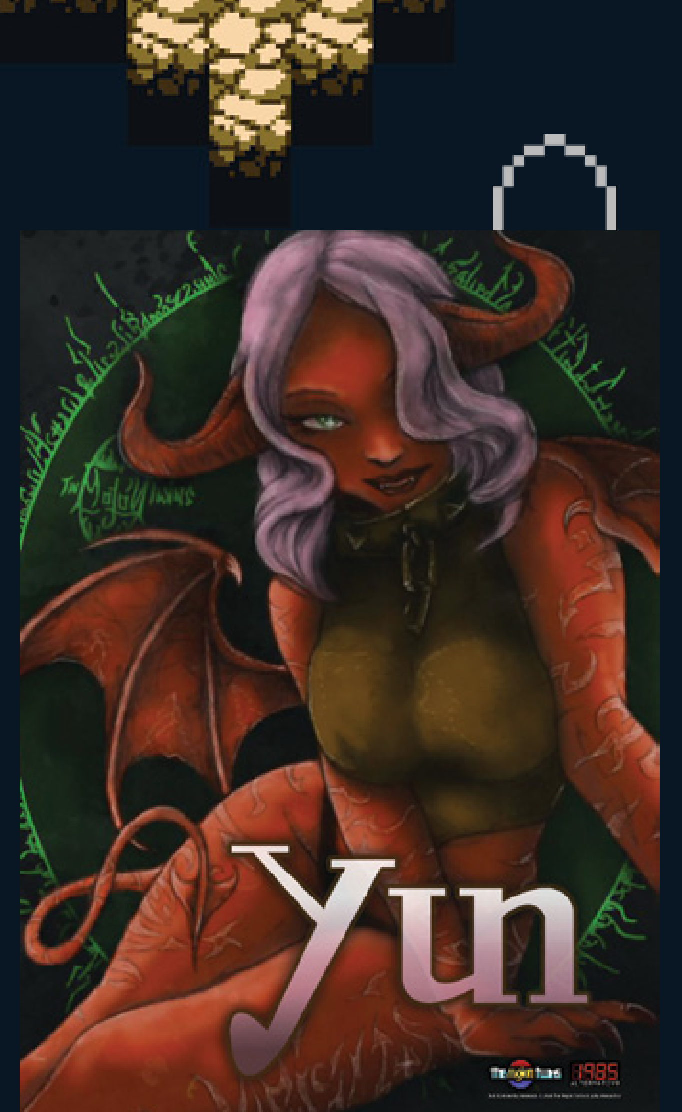


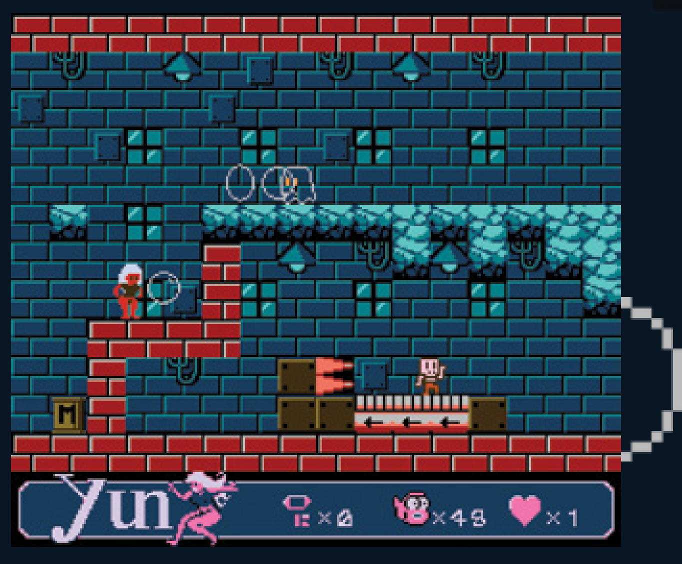
Nuestro héroe particular. Uno de los secretos mejor escondidos en el juego es la posibilidad de desbloquear a Límite. A la izquierda, en el desierto con el gran Zurully, y a la derecha, en el nivel de la fábrica.

pasta, y por iniciativa de Alert de 1985 Alternativo, se pensó en darles un regalo especial, así que mandamos una ROM de Yun para ser planchada en cartuchos 100% exclusivos que pronto serán una pieza de coleccionista que se venderá por miles de dólares en eBay", nos comentan con su habitual tono irónico. Pero aún habría una pequeña sorpresa más, y es que pasada la fiebre de la campaña en Verkami, el propio na_th_an se percató de que había un problema de sincronización con el emulador de NES configurado en modo NTSC y se perdían frames durante el juego: "Como en NTSC hay 60 actualizaciones por segundo, cada vuelta del bucle tiene menos tiempo para ejecutarse que en un sistema PAL (16.7 milisegundos en NTSC frente a 20 en PAL), por lo que es normal que si tu juego va ajustado en PAL, pierda frames en NTSC. Y esto es lo que descubrimos: el juego va guay, pero en ocasiones sufre ralentizaciones".

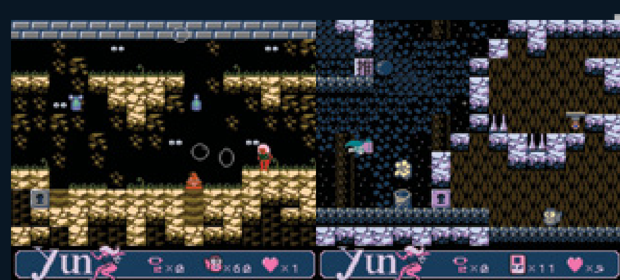
Tocaba volver a arremangarse, revisar las rutinas del motor, que seguían siendo las mismas que se codificaron a finales de 2013 para Sgt. Helmet, y reescribirlas desde cero ocupando menos espacio: "Quitando de aquí y poniendo allá, na_th_an logró que, además de no perder ni un frame en NTSC, el binario del juego pasase de petar completamente la ROM a dejar alrededor de 1.5 Kb libres. ¡Ahí caben muchas cosas!".







Últimos retoques. La inclusion del marcador, los bugs, las partidas de prueba... Por fin todo encaja.



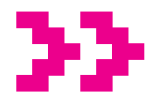
Vuelta a la mesa de trabajo para añadir una animación al final del juego y otro enemigo, pequeños detalles que realmente palidecen con el otro añadido que incorporaron los mojones: un nuevo modo de juego sólo accesible como huevo de pascua tras realizar una combinación de pulsaciones secreta en la pantalla de título y que tendría al personaje Johnny Limite como estrella invitada: "Para Limite, eliminamos la posibilidad de lanzar burbujas, cambiamos el objetivo del juego a tener que reunir un puñado de gameboys perdidas por los niveles, y añadimos un comportamiento nuevo: si estamos en el aire y pulsamos abajo, la gravedad que tira del objeto se reduce al mínimo, con lo que el personaje planeará". La nueva mecánica obligó también a introducir cambios en los niveles cuyos diseños estaban pensados para un personaje que podía ascender montado en las burbujas: "Por suerte había algo más de sitio libre e introdujimos unos cañones de aire (con nube de polvo incluida) que impulsasen a Limite hacia arriba si planeaba sobre ellos. ¡Problema resuelto!".

Los últimos retoques y llegaba el momento de ponerse con la ilustración de portada, obra de kendroock, quien concibió al personaje a partir de los bocetos que había hecho na_th_an para los interludios: "Una vez que lo tenia encajado comenzó a meter las diabluras habituales de todas sus portadas e ilustraciones mojónidas... Sólo podemos decir que en esta ilustración se pueden encontrar entre otras cosas un ninjajar lanzando un suriken, el siempre presente en todas sus ilustraciones rayo, en honor al Rayo Vallecano... y algún que otro mensaje oculto que no vamos a desvelar…".

Dicho y hecho, el pasado 8 de julio se hizo pública la versión terminada del juego, y es que desde que se concibió en 2013 hasta hoy, han pasado casi tres años repletos de anécdotas, historias varias, cambios y muy buen humor: "Así es como funcionan los desarrollos de los Mojon Twins: se toma, se retoma, se abandona, se cambia, se desecha, se reaprovecha, se ensambla, y, en definitiva, se lo pasa uno de muerte". ¡Y que lo digáis!

Viaja con nosotros al onírico mundo de Dune, donde la batalla por la Especia no tiene fin

Nos sumergimos en la aventura de los franceses de Cryo. Un juego diferente que combinó sabiamente diferentes géneros para lograr una experiencia única



Al otro lado del universo, más allá del borde de lo conocido y esperado, en la intersección del espacio exterior con el interior, se encuentra el planeta Arrakis. Un mundo de arena y especia. De viajes espaciales por la conciencia expandida. De gusanos gigantes, intrigas de palacio, de ejércitos que se concentran para la batalla, y un príncipe guerrero profetizado en leyenda.

Sistema: PC | **Publica:** Virgin | **Desarrolla:** Cryo | **Lanzamiento:** 1992 | **Género:** Aventura | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 5.490 ptas.



¿Qué podría impulsar a alguien a ir a un lugar como Dune? Hay una buena razón: su único recurso natural, la Especia, conocida como melange; una sustancia que se cotiza a la bonita cifra de 620.000 solaris el decagramo. Su aroma es parecido al de la canela, y su existencia está ligada a la del gusano de arena en una compleja cadena ecológica. Si bien tiene propiedades como fuente de longevidad y placenteros efectos secundarios, la principal razón de su elevado precio reside en la capacidad de proveer la clave de la navegación del espacio infinito.

Dune fue desarrollado por la compañía Cryo Interactive en el año 1992, basado en el homónimo universo de ciencia ficción creado por Frank Herbert. Mezcla los géneros de aventura y estrategia de manera brillante, haciendo que el paso de uno a otro sea natural, fluyendo con la historia y los avances del jugador.

Cryo Interactive se creó a partir de los miembros del equipo de desarrollo 'Exxos' que dejaron Infogrames para formar su propio estudio en 1989. Dune fue su primer videojuego y el éxito del mismo les permitió seguir desarrollando títulos importantes. Esto no tendría mayor importancia si no supiéramos que dicho juego llegó a ser cancelado por la distribuidora, Virgin Games, y encargado de nuevo a Westwood. Pero Cryo siguió trabajando en él y consiguieron convencer con su calidad a Virgin para publicar los dos juegos el mismo año, renombrando al de Westwood como "Dune 2: Battle for Arrakis". En 2002, Cryo se vió obligada a declararse en quiebra y todas sus licencias fueron posteriormente compradas por Microïds.

Gráficamente muy cuidado, se nota rápidamente la influencia de la película de David Lynch (1984), de la que incluso toma prestado el aspecto de los actores para dar imagen a los diferentes personajes del videojuego. De esta manera, podemos ver como Sting se convierte en



Feyd Rautha, Kyle MacLachlan en Paul Atreides, o Francesca Annis en Jessica Atreides. Para otros personajes, la inspiración llega de casi cualquier ámbito, pudiendo encontrar muchas semejanzas en famosos como Salvador Dalí o el escritor Salman Rushdie.

La película marca el camino a seguir en el juego, el cual nos va mostrando diferentes escenas y situaciones que se dan en ella, con animaciones muy detalladas y trabajadas que consiguen introducir al jugador en la historia. Para acompañar todo este despliegue visual, el propio equipo de desarrollo Exxos compuso una banda sonora que se adapta perfectamente al mundo y ambientación descritos en el juego. Llamada “Dune: Spice Opera”, acompañó al juego en alguna edición especial. Desgraciadamente EMI se quedó con los derechos y es muy rara de encontrar porque no se ha reeditado, ni siquiera a instancia de las peticiones del propio compositor, Stephane Picq, que vio como sus derechos sobre la obra se esfumaban.

La primera versión del videojuego se distribuyó en disquetes, pero posteriormente apareció una versión en CD que incluía como novedad las voces de los diálogos en inglés, escenas de video sacadas directamente de la película, y mejoras gráficas en animaciones como los viajes en ornitóptero. El juego nos presenta inicialmente una aventura en la cual el jugador toma el control de Paul Atreides y debe explorar el planeta Arrakis, más conocido como Dune por los nativos Fremen. Precisamente estas tribus nativas son las que Paul irá descubriendo por todo el planeta y a las que deberá convencer para que trabajen para él extrayendo la tan preciada “Especia Melange” que permite los viajes interestelares. Esta primera parte de la aventura permitirá a Paul introducirse en las costumbres del planeta y sus habitantes, así como adquirir nuevas habilidades al estar en contacto con la Especia y conocer nuevos personajes que serán importantes para la siguiente parte de la aventura. Poco a poco el juego nos irá introduciendo nuevas posibilidades de gestión de recursos, más propias de los juegos de estrategia, aunque nunca se olvida de la parte de exploración y aventura, consiguiendo un conjunto final un tanto especial que funciona perfectamente, diversificando las acciones a emprender por el jugador y evitando la monotonía. Estas nuevas acciones inicialmente irán encaminadas a la gestión de tropas y recursos militares para atacar la otra casa que habita el planeta y que son enemigos acérrimos de los Atreides, los Harkonnen. Pero no nos podremos olvidar de las acciones ecológicas que marcarán el futuro del planeta, plantando bulbos especialmente adaptados al clima y siguiendo una leyenda Fremen que explica que todo el planeta acabará siendo verde por la vegetación.

Comentario Delac

Eres Paul Atreides, hijo del duque Leto Atreides, de la casa Atreides. Eres Usul, Muad’dib, y el Kwisatz Haderach, el ser supremo del Universo, pero aún no lo sabes. Lo sabrás cuando viajes a Arrakis, también conocido como Dune, planeta desierto. ¿Serás el elegido? Sobrevivirás donde los demás han fracasado. Deberás adoptar sus costumbres de un modo natural.

No deberías haber nacido. A tu madre se le ordenó que sólo engendrará hijas, pero lo hizo por amor al duque. Deberás pagar por ello. Quien controle la especia controlará el universo.

Se tiene que cumplir la profecía. Un ser superior vendrá, la voz del mundo exterior, trayendo la guerra santa, la Yihad, que limpiará el universo y nos salvará de las tinieblas.

Dos familias, los Atreides y los Harkonnen, enemistadas por un profundo odio entre ambas a causa del Imperio, Dune y la Especia. Y los Fremen, un puñado de nómadas que habitan el desierto. Son ellos realmente quienes controlan Arrakis.

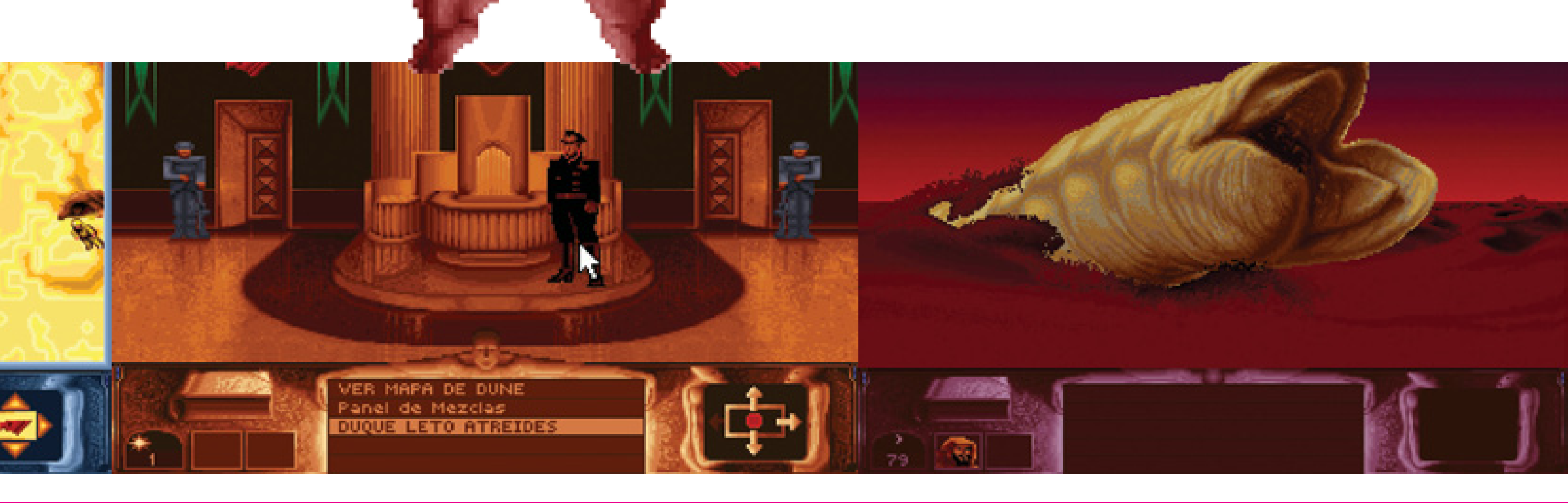
Bueno, para el que no entienda nada, ni haya visto la peli, ni leído el libro, vamos a hacer un resumen: Eres Paul Atreides, de los buenos, y te encaloman ir a Dune con tu padre. Pero a él se lo cargan en una conspiración de los malos, los Harkonnen, junto con el Emperador del Universo. ¿Por qué? Porque quien controle Dune controlará la Especia Melange. ¿Y eso qué es? Es una droga que te vuelve los ojos azules, te hace tener visiones, y sobretodo, permite viajar por el espacio - por lo tanto, es fuente de inmensa riqueza.

Y por otro lado están los Fremen, los nativos de Dune, que no se mojan por nadie porque los han invadido, y es normal que estén “quemados” ya que los hacen trabajar en minas para sacar la especia. Esclavitud creo que lo llamaban... Así que tú, marginado como ellos, deberás unir fuerzas contra el Imperio y los Harkonnen y aniquilarlos. Por eso serás el elegido. ¡Casi nada! ¡Ah, y no olvidarse de los gusanos de arena, pues cabalgarás a sus lomos!

Consideraciones finales

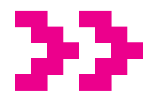
En resumen, un juego que mezcla los géneros de aventura y estrategia de manera brillante, creando transiciones naturales para el jugador, siguiendo la interesante historia y universo creados por Frank Herbert. Muy cuidado técnicamente y con una jugabilidad a prueba de bomba, enganchará rápidamente a casi cualquier jugador que poco a poco querrá conocer más acerca del Muad’dib y sus aventuras, y que deseará controlar el planeta Arrakis ya que “Quien controla la especia, controla el universo”.

Cryo publicó en 2001 “Frank Herbert’s Dune”, que continuaba la historia donde lo dejó el primer juego, pero el paso al 3D y la sensación de ser un producto inacabado debido a los múltiples problemas de jugabilidad hicieron que el juego no tuviera éxito y acabó por hundir en la bancarrota a la compañía. Pero de nuevo... esa es otra historia.



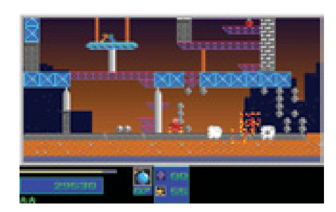
LEZAC (Larax & Zaco). Compañeros de destrucción masiva

Los 90 fueron una época maravillosa para el PC. El shareware se establecía con fuerza en el mundo de los videojuegos y de entre un buen puñado de clasicazos, algunos títulos más humildes asomaban la cabeza para grabarse a fuego en nuestros recuerdos



En pleno 1996, con juegazos como 'Diablo' o 'Duke Nukem 3D' instalados en nuestros ordenadores, un pequeño juego creado por el italiano Stefano Zanobi se perdía en una auténtica marabunta de títulos shareware y caía en el más profundo de los olvidos. 20 años después, el juego sigue tan divertido y fresco como lo recordaba.

Sistema: MS-DOS | **Publica y desarrolla:** Zanobi Software | **Lanzamiento:** 1996 | **Género:** Plataformas estratégico | **Jugadores:** 2



No es ninguna tontería comparar la época del shareware con el movimiento indie. Cientos de juegos salían cada mes y la gran mayoría eran creados por una sola persona o equipos muy pequeños que se sumaban a este sistema de monetización que, sobre el papel, no podía sonar mejor. Como todos sabéis, de ese movimiento salieron grandes nombres como id Software con 'Doom' y los diez míticos niveles de su versión de prueba.

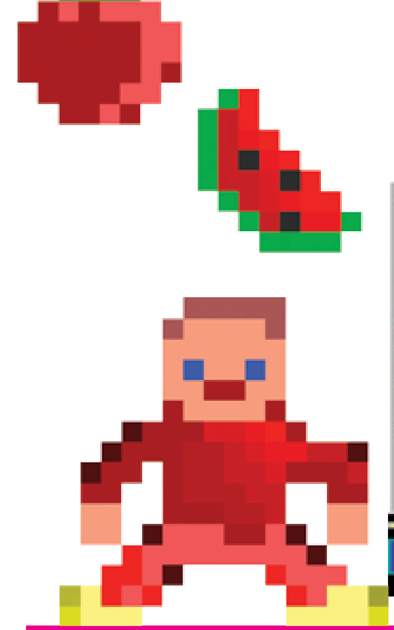
Durante mucho tiempo no sabía qué significaba exactamente eso de "shareware", y es que en ocasiones pensaba que los juegos estaban completos por la tremenda duración de algunos de ellos. Eran mucho más que demos, y en ocasiones podías jugarlos durante unas cuantas horas antes de descubrir que se trataba de versiones de prueba.

Justo eso es lo que me ocurrió con LEZAC. Un juego más, perdido en mitad de un mar de títulos que intentaban asomar la cabeza desde los recopilatorios de las revistas de la época. Un juego shareware que durante toda la vida pensé que estaba completo y del que incluso olvidé el nombre, hasta este mismo 2016, cuando dí con él y, esta vez sí, logré acabarlo.

Normalmente un análisis se debería centrar en la versión completa (que de hecho existe - luego lo explico), pero permitidme hablar sobre esta versión shareware, que conozco al dedillo, me trae gratos recuerdos y, bajo mi punto de vista, se podría tratar sin ningún problema como un juego en su versión final.

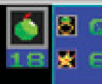
'Larax & Zaco' (aka. 'LEZAC'), es un juego del 96, obra del italiano Stefano Zanobi. Se define como un plataformas con toques de estrategia y es que la clave está en demoler el escenario con todo tipo de explosivos y en el que, además, podemos jugar con un amigo a pantalla partida - si se me permite la comparación, algo así como un Bomberman de marca blanca convertido en un plataformas.

El objetivo del juego es destruir un porcentaje establecido del escenario tirando bombas a











diestro y siniestro o, mejor todavía, colocando las cargas explosivas en puntos estratégicos. Los escenarios están llenos de enemigos que nos dificultarán la labor y que provocarán que al intentar acabar con ellos, acabemos destuyendo el pilar que no debíamos. Pero destruir sin más, aunque es diversión suficiente, como mecánica resultaría en que no exploraríamos los niveles, así que en cada pantalla se nos pedirá recoger un número de objetos de algún tipo. De esta forma, deberemos ir con calma, explorando el nivel, buscando los objetos en cuestión y planeando dónde poner las megabombas para causar la mayor destrucción sin demasiado esfuerzo.

Técnicamente y quizás por estar hecho por una sola persona, 'LEZAC' es muy flojo y, ya en su época, a primera vista no enamoraba. Las físicas están muy simplificadas, los gráficos son cumplidores, sin más, y el sonido grita desde el molesto speaker. Pero para compensar, los niveles son bastante interesantes y lo más importante, la jugabilidad, raya a gran altura. Es un juego divertidísimo. Un gran handicap es el control, que bien podría ir en el apartado negativo porque es cierto que cuesta hacerse con él ya que los personajes "resbalan" por el suelo. Pero al dedicarle unas partidas te das cuenta que es parte de la gracia el tener que medir los derrapes, hacerte con los saltos y aprender cómo lanzar las bombas mientras intentas no caerte de esa peligrosa plataforma.

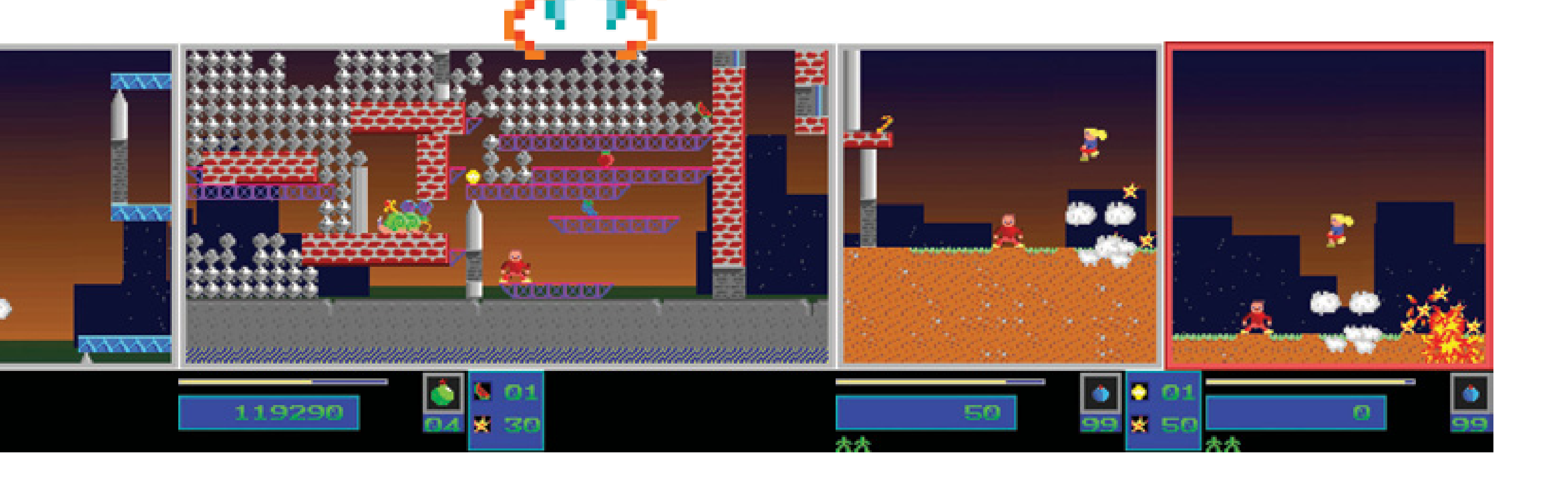
Pero es justo reconocer que probablemente no tendría a 'LEZAC' en tan alta estima si no fuera por haberlo jugado durante infinidad de horas a dobles, a pantalla partida con un amigo. Ahí es donde el juego cobra una nueva dimensión y las bombas perdidas, los derrumbes involuntarios y el quedarse encerrado entre escombros dan lugar a carcajadas y momentos para el recuerdo. En cooperativo, 'LEZAC' se hace divertidísimo ya que es inevitable no putear al compañero, soltándole una bomba "sin querer" o derrumbando sin piedad una parte del escenario que lo pondrá en serios apuros. Sinceramente, pienso que en esta modalidad es imposible pasarse el juego, en el buen sentido.

Como decía al principio del texto, no ha sido hasta este mismo 2016 cuando conseguí finalizar 'LEZAC' después de volver a toparme con él, 20 años después. Ha sido justo en este año cuando descubrí que me había pasado una versión shareware y que el juego completo andaba perdido en algún rincón de Internet. En 2014, ni más ni menos, Stefano liberó su juego completo llamándolo 'LEZAC v1.8' y, poco a poco, va siendo más sencillo encontrarlo y hacerse con él. Esta versión completa del juego cambia completamente el diseño de niveles, número de armas, enemigos, duración e incluso añade un modo competitivo para dos jugadores. Pero la versión shareware de la que os hablo siempre será para mí su encarnación más genuina. Horas y horas hasta llegar a dominarlo e incluso una batalla final contra un boss hacen que sea una experiencia redonda y totalmente satisfactoria.

'LEZAC' es uno de los olvidados, otro de tantos, de la época gloriosa de MS-DOS. Perdido en plena explosión shareware. Un juego al que le guardo un grandísimo cariño, al que he jugado 20 años después con las mismas ganas y una experiencia que os recomiendo encarecidamente a pesar de que os pueda provocar cierta aversión a primera vista. Como alguien dijo alguna vez, "construir mola, pero destruir mola todavía más".

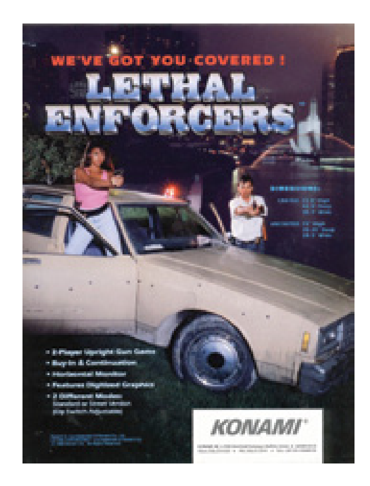


Así que pasen otros 20 años... La versión completa del juego lleva la coletilla v1.8 y fue liberada en 2014. Tanto en la versión shareware como en la definitiva, jugar a dobles es una experiencia totalmente distinta. ¡Las risas están aseguradas!



130, y conviértete por un momento en un policía digitalizado

Cómo uno de los juegos con mayor potencial del panorama español de los 90 se quedó en un cajón... hasta ahora



Sistema: Varios
Publica: Konami
Desarrolla: Konami
Lanzamiento: 1993-1994
Género: Disparos

Cada poco tiempo, llega una nueva técnica a ésta nuestra afición. A principios de los 80 llegó el scroll a los juegos, poco a poco se fue imponiendo la historia, los gráficos poligonales, la captura de movimiento, etc. A principios de los 90 una nueva moda me golpeó en toda la cara y no tardó en convivir con nosotros: los gráficos digitalizados. Un gran amigo, Misael, me comentó que había encontrado una máquina en un recreativo que debía ver, sí o sí. Presto le acompañé y allí estaba, en una gran cabinet, con un asiento para dos personas, en una esquina relativamente tranquila del salón. Con grandes altavoces, dos pistolas y un montón de encapuchados. Lethal Enforcers.

Ciertamente ya había precedentes, como el prematuro Narc (Midway, 1988) o Pit Fighter (Atari, 1990), pero en un mundo pre-Internet era difícil estar documentado sobre ellos. Parece ser que en 1992 la tecnología ya estaba preparada para hacernos disfrutar con recreaciones fotorealistas en nuestras consolas (el PC era más maduro en este sentido), como bien demostraron en los recreativos Guardians of the Hood (Atari) y Mortal Kombat (Midway). Ya teníamos la técnica, ahora nos faltaba la mecánica. Desde el divertidísimo Duck Hunt, no fueron pocos los juegos que, echando mano de una potente arma, nos trasladaron a un mundo de malvados, rehenes, ítems escondidos… ¿os suena Operation Wolf? No era la primera vez, ni mucho menos, que ambos géneros se mezclaban, ya que por obra y gracia del Laserdisc, pudimos "disfrutar" del noventero "Full Motion Video", con obras tan atractivas artísticamente como Mad Dog McCree (American Laser Games, 1990) con una jugabilidad bastante cuestionable - hubo otros, como el hilarante Gallagher's Gallery, Who Shot Johnny Rock, Space Pirates... todos ellos de la misma compañía. Ya con el género tradicional en claro ocaso, Konami decidió intentar conjugar la mecánica clásica con los nuevos gráficos, saltándose el tema de usar un caro Laserdisc para ello. ¿Cutre? Es muy posible, pero gran parte de la personalidad de este arcade reside en ser todo un "serie B".



¿Pero qué demonios haces ahí enmedio, Jack? Disparar a cascoporro es mala estrategia, sobretodo cuando acertar a civiles o a tus compañeros te hace perder una vida. Sin rencores.



Felipe Monge (@vakapp)



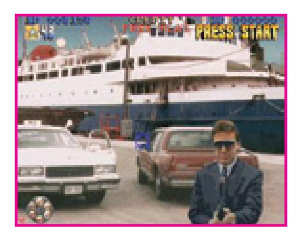
Me gusta comparar Lethal Enforcers con otra obra audiovisual de 1992, 'El hervidero', de John Woo. Cientos de disparos, situaciones imposibles, refuerzos que no ayudan en nada, alto nivel de noventerismo y autoconsciencia sobre lo que son: entretenimiento. ¿Tiene lógica que todo un hospital sea un nido de criminales, con cientos de asesinos por planta? No. ¿Es posible que hagan falta 60 tíos para atracar un banco? Claro que no… pero no quitaría a ninguno. Eso es Lethal Enforcers. Es cutre, tiene poquísimas animaciones, interactividad casi nula, pocas armas, docenas de criminales gemelos dentro de un coche, cocineros detrás de su futura comida en mitad de Chinatown… Es exceso, pero a la vez un homenaje claro a cientos de películas de acción.

El argumento nos sitúa en la ciudad norteamericana de Chicago. Allí, un oficial asignado para combatir una creciente ola de crimen, llamado Don Marshall, recibe una llamada urgente mientras se encuentra en la tienda de Donuts. Terribles sucesos están resultando en la muerte de los mejores agentes de la ciudad. Él y su compañer@ acuden a la llamada. A partir de ese momento el jugador repartirá plomo a lo largo de cinco distinguidas fases. Liquidando a todos los secuaces, para encararos con un resistente jefe de final de fase. Éstas son la fases: "The bank robbery", "Chinatown assault", "Hijacking", "The Drug dealer" y "Chemical Plant Sabotage". Cabe mencionar que dependiendo de la

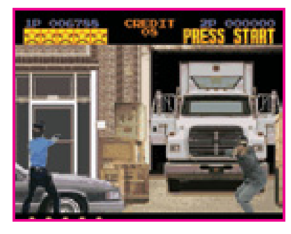
¡Curiosidades!



La conversión para Mega Drive fue uno de los primeros juegos en ser calificados como 'Mature 17' en Estados Unidos, por su representación realista y su arma. El juego incluía la llamada 'Justifier' azul (una representación de una Colt Phyton de 6"). Se podía adquirir otra pistola de color rosa por correo, que ahora cotiza como el oro. En su versión de PSX se cambió a una pistola verde y un diseño mucho más genérico.



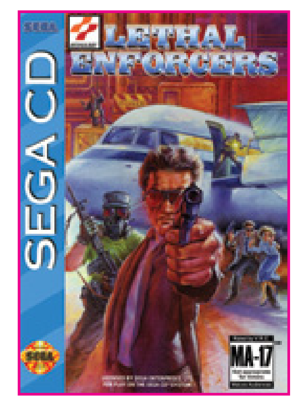
Todos los enemigos tienen tapada la cara, con gafas o pasamontañas.



En la recreativa, los enemigos no siguen un patrón fijo de apariciones, como en las conversiones.



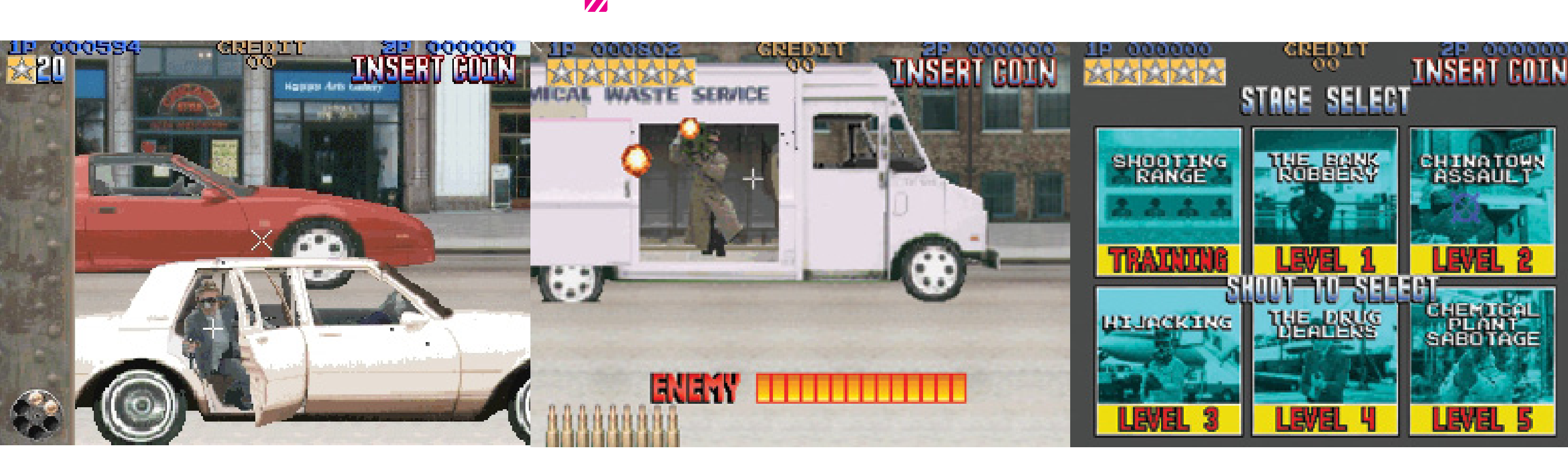
Hubo una estimable (y muy loca) continuación inmediata llamada Gunfighters que estaba ambientada en el Oeste norteamericano. Fue lanzada en 1993 (con conversión para Mega Drive).
En el año 2000 aparecería 'Lethal Enforcers 3' (el asiático 'Police 911'), que ya bebía mucho de la saga 'Time Crisis' de Namco y utilizaba gráficos poligonales.



Se eliminó en occidente la frase "Die, Pigs!", un término peyorativo al referirse a la policía.



Las conversiones domésticas incluían muchos efectos y digitalizaciones, pero la banda sonora quedaba en segundo plano. Las versiones de PSX y Mega-CD sí que incluyeron la BSO original del arcade.







Más acción y locura vaquera. Muy digna secuela en la que Konami no se cortó en locuras. Muy recomendable.

configuración de la recreativa, la máquina nos asignaba automáticamente la fase y, entre una y otra, agregaba una fase de bonus. Otra configuración, en cambio, permitía elegir fase y acceder libremente a la galería de tiro. Eran los “Arcade mode” y “Street mode”.

Y, para pegar tiros, nada mejor que contar con un buen arsenal, como la Magnum, una escopeta o el rifle de asalto, que poseen munición ilimitada mientras no nos alcancen y perdamos el arma. Por otro lado también podremos hacernos con el lanzagranadas y un subfusil, que no se pueden recargar y las perderemos al acabar la munición.

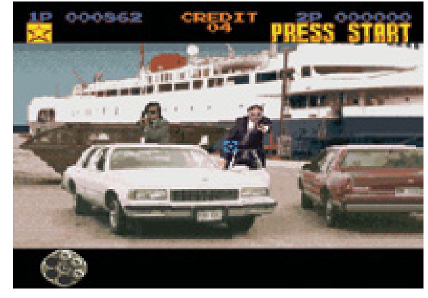
A lo largo del juego, y dependiendo de lo cafre que seamos disparando a inocentes, podremos promocionar o descender de rango: patrullero (inicial), detective, sargento, teniente, capitán y comandante.

Conversiones

Mega Drive, Mega-CD, Super Nintendo y PlayStation pudieron disfrutar, con mayor o menor acierto, de las aventuras de Don Marshall. Cada una de ellas tiene diferentes características. Mega Drive y Mega-CD son idénticas, a excepción del superior sonido de la segunda. La de Super Nintendo es superior a las anteriores gráficamente pero fue ‘alegremente’ censurada, hasta niveles absurdos. Y PlayStation cuenta con los dos arcades compilados en un CD, pero con una paleta de colores muy amarillenta en comparación con la recreativa. Como curiosidad, existe una conversión no oficial para NES, que he descubierto mientras redactaba este artículo, con el sospechoso nombre de “Lethal Weapon”. Y que resulta cuanto menos interesante...



Mega Drive / Mega-CD.



Super Nintendo.

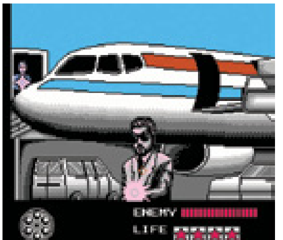


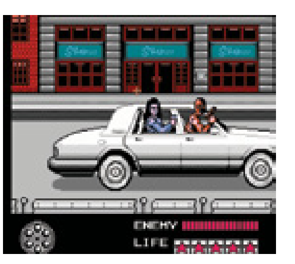
Lethal Enforcers 1 en PlayStation.



Lethal Enforcers 2 en PlayStation.





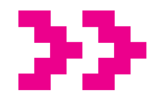


La versión sin licencia para NES, ‘Lethal Weapon’. No confundir con el juego de Ocean y Eurocom basado en la película de Mel Gibson. ¡Eso es harina de otro costal!

Lethal Enforcers quizás fue un juego poco original en su planteamiento —¿pegar tiros entre polis y delincuentes?—, pero llegó en un momento en que el género estaba en clara decadencia. Fue un éxito en recaudación que insufló mucha vida a eso de disparar a pixeles en pantalla, en gran parte gracias a un carisma y personalidad que hacen que a día de hoy lo sigamos recordando con cariño. ¡Gracias, Konami!

Así se hizo: Jetpack

A pesar de proponer un corsé que puede llegar a resultar duro para el desarrollador, con Pico-8 se pueden hacer verdaderas maravillas, como es el caso de JetPack



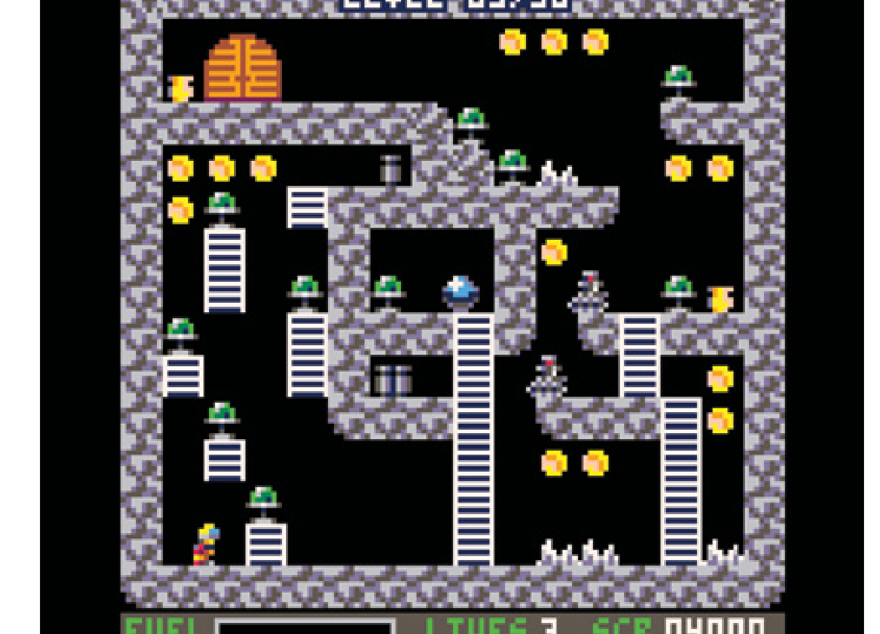
Nos encanta Pico-8, como ya sabéis, y nos pasamos el día curioseando y probando las más que atractivas creaciones de los imaginativos desarrolladores de la comunidad, pero cuando vimos este Jetpack, nos pareció irresistible y quisimos conocer un poquito más a su creador.

Creo que todos recordamos los buenos viejos tiempos... ¿Qué es lo que te ha movido a desarrollar este estupendo juego inspirado en el legendario título homónimo de Ultimate?

He estado trabajando, durante algún tiempo, en una aplicación para hacer juegos con Pico-8. La idea es hacer una herramienta que sea útil para hacer juegos independientemente del género al que pertenezcan; sobretodo en lo referido a la parte artística. Tal es así que todo el código debería ser elaborado de forma autónoma por la misma aplicación. Para esto necesitaba un engine nuevo y original y comencé varios proyectos utilizando Pico-8 con el objetivo de encontrar una estructura modular que fuese eficiente. Odio trabajar con lo que se llama 'arte de programador' y, para mantenerme motivado, tiendo a emplear bastante tiempo en la parte artística. Cuando llegué a cierto momento en el desarrollo de toda esta idea, cuando me quise dar cuenta ya había avanzado muchísimo y la tentación de crear un juego completo fue irresistible.

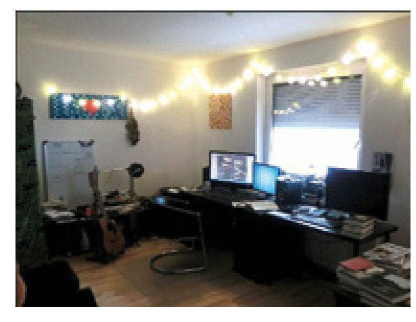
La primera tentativa en la serie de juegos en Pico-8 que me he planteado hacer fue un remake llamado Laser Light pero nunca llegó a ver la luz, pues resultó ser demasiado aburrido y simple; algo que, sumado a la poca resolución de Pico-8, hizo que fuese poco realista para mi gusto. Entonces hice Rambo - Prision Break, que se centra más en las tácticas. La idea es que cuente con grandes mapeados (aunque sólo hay hecha una fase, a día de hoy), enemigos bastante inteligentes y una interfaz gráfica integrada en el juego.

Jetpac llamó mi atención cuando navegaba por Archive. Pensé que había visto antes una versión de este juego hecha en Pico-8 pero, después de buscar en Lexaloffle BBS, ya no estaba tan seguro. Quizá lo que había creído ver no era más que una captura de pantalla, un 'artwork' que alguien habría publicado en Twitter. Y sí, por supuesto, Jetpac es un juego impresionante que debe tener su versión en Pico-8.



¿Llegaste a vivir la época dorada del Spectrum? ¿Cuáles son tus videojueogs favoritos?

El Spectrum salió al mercado dos meses antes de que naciera, así que, en mi infancia, jugué con un Commodore Amiga y un Atari ST, y comencé a programar en el 80486 PC (sobre 1994). Mis juegos favoritos eran Monkey Island (1 y 2), The Legend of Kyrandia, Lemmings (he ahí la razón de que mi primer proyecto en Gmode fuera una mezcla de Lemmings/Tetris en Assembler), Giana

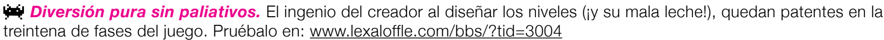


Jetpack, tributo de un clásico. La adaptación de Jetpac de Ultimate, publicado en 1983 para varios microordenadores de 8 bits, es más que conveniente y se aleja de ser una simple copia. Arriba, una imagen del estudio donde trabaja movAX13h.








Diversión pura sin paliativos. El ingenio del creador al diseñar los niveles (¡y su mala leche!), quedan patentes en la treintena de fases del juego. Pruébalo en: www.lexaloffle.com/bbs/?tid=3004

"Nunca podrá tener el mismo estilo dada la poca resolución que brinda pero es justamente eso lo que dota a Pico-8 de su propio universo. El limitado número de colores, los enormes píxeles que recuerdan a los videojuegos de los 80"

Sisters, Commander Keen, Prince of Persia, Evasive Maneuvers…

¿Qué tipo de sensaciones y emociones has querido plantear a los jugadores que se acerquen a Jetpack?
En el caso particular de Jetpack para Pico-8, el diseño de niveles estaba dedicado a crear tantas situaciones como fuese posible en las que el fuel del propulsor se mantuviese bajo si el jugador no planeaba bien la ruta. De igual modo, intenté tener en cuenta que el jugador pudiera conseguir recompensas o suplementos de fuel extra lo suficientemente a menudo.

El juego se plantea como un reto para el jugador, que debe ser hábil, debe usar su cerebro y debe decidir rápidamente. Creo que es un juego difícil - dudo que alguien haya podido ver, a día de hoy, el nivel 30.

Pico-8 trae algunas limitaciones, digamos 'artificiales', pero Jetpack tiene un número considerable de fases. ¿Fue complicado incluirlas todas en el juego final?
No hay manera de hacer un clon real de Jetpac en Pico-8. No hay suficiente espacio en el mapa o en la pantalla de 128x128 píxeles y esto hace que sea imposible calcar las fases del juego original, aunque es cierto que algunas de las treinta pantallas del juego sí están inspiradas en el juego original. También hay algunas diferencias en el comportamiento de los enemigos. Los 'tankbots' son mucho más agresivos en el juego original; en mi versión, ni siquiera siguen al jugador.

¿Fue más difícil, entonces, realizar la programación que realizar los gráficos?
En mi caso, siempre es más complicado hacer los gráficos ya que no soy un artista. De hecho, me encantaría trabajar con verdaderos artistas en nuevos proyectos con Pico-8. No sería complicado en este caso porque podríamos ver las imágenes del juego original y tomarlas como referencia. Particularmente, he tenido problemas para hacer los personajes y sus animaciones en este proyecto.

¿Te has planteado que el juego reciba futuras actualizaciones?
No creo que publique nuevas actualizaciones del juego. Se trata de un pequeño proyecto que me ha servido para oxigenarme y dar forma a mi expresión artística en un proyecto de poca complejidad comparado con mi trabajo habitual de programación y lo cierto es que la comunidad no ha respondido de manera que vea necesario publicar una actualización.

¿Es Pico-8 una buena opción para desarrollar juegos de corte clásico?

Sí y no. Nunca podrá tener el mismo estilo, dada la poca resolución que brinda pero es justamente eso lo que dota a Pico-8 de su propio universo: el limitado número de colores, los enormes píxeles que recuerdan a los videojuegos de los 80. Al hacer remakes de los juegos clásicos en Pico-8, lo que realmente se obtiene es una versión bonita del juego original.

¿Qué opinión te merece esta época en la que vivimos, una época de explosión del género indie, en la que están viendo la luz grandes juegos?
Sin duda, es genial y es parte de una evolución natural, al igual que pasa en la industria musical y en otras áreas que se benefician de la libertad que da Internet y de la capacidad que dota a personas de todo el planeta para conectar entre sí.

¿Puedes dar algún consejo para aquellas personas que no tienen experiencia programando y quieran acercarse a Pico-8?
Si no sabes nada de programación, comienza a programar con Pico-8. Lua es bastante fácil de entender y Pico-8 sólo tiene una pequeña muestra de funciones. Además, no necesitas tener ningún tipo de editor de código adicional. En Pico-8 cada personaje tiene un significado al igual que cada píxel es crucial. Nunca suelo pensar que 'esto es muy difícil', siempre tiendo a pensar que 'esto es fácil'. Si no quieres comenzar a programar porque lo tuyo es ocuparse únicamente de la parte artística, piénsalo bien antes de equivocarte. Saber más, nunca puede herirte. Y sí aún no quieres, busca un programador en la BBS para que haga la parte de código para tus gráficos. De hecho, si éste es tu caso, si tienes una buena idea y algunos gráficos interesantes, estaré muy contento de que podamos trabajar juntos.

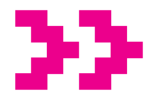
Y, por último, ¿qué nuevos proyectos hay en el horizonte?
No lo sé. Tengo algunos cartuchos de Pico-8 con varios experimentos y aún está por terminar la aplicación que tengo planeada para poder hacer juegos aún más fácilmente en Pico-8. Si sabes de algún juego clásico que pudiera funcionar bien en Pico-8, por favor, házmelo saber :)



www.pulpofrito.com

Rocket Knight Adventures, la historia de una valerosa zarigüeya

Algo olvidada en la actualidad, repasamos las divertidas andanzas de esta corta saga de Konami



En anteriores generaciones, prácticamente cada gran compañía de videojuegos tenía una mascota. Algunas, legendarias como Sonic, Mario o Megaman, han llegado a convertirse en auténticos iconos de la industria del videojuego. En estas páginas queremos rendir homenaje a una de estas mascotas, que irrumpió con mucha fuerza en la época de las 16 bits, apadrinada por la gran Konami del logo rojo y naranja.



Sistema: Mega Drive / Super Nintendo / PC / Xbox 360 / PS3
Publica: Konami
Desarrolla: Konami
Lanzamiento: 1993-1994-2010
Género: Acción/Plataformas

En una época en que Mario y Sonic vendían juegos a cascoporro, no era de extrañar que una compañía como Konami quisiera su parte del pastel. Así, a mediados de 1993, hizo su debut Rocket Knight Adventures para Mega Drive, el juego que presentaba a su nueva mascota, Sparkster.

El diseño del personaje no se limitó a ser una mera copia de lo ya existente. Se creó un diseño único: una zarigüeya con armadura de caballero, gafas de piloto, cohete a modo de Jet Pack y una espada capaz de lanzar fuego; es decir, un pateador de culos con un diseño carismático a más no poder.

Rocket Knight Adventures

Super Nintendo fue siempre el ojito derecho de Konami, recibiendo un mejor trato que Mega Drive, más acostumbrada a recibir juegos peor acabados. Por eso fue muy sorprendente y una alegría para los usuarios de la bestia negra de Sega, el recibir el primer juego protagonizado por la mascota de Konami, que incluso llegó a salir antes en su versión americana (Genesis), síntoma de que Sega lo estaba haciendo bien en occidente.

Rocket Knight fue dirigido por Nobuya Nazakato, director de prácticamente todos los títulos de la saga Contra desarrollados en Japón, y en cuyo currículum podemos encontrar joyas como los legendarios Contra III de Super, Contra Hardcorps de Mega o Contra Shatered Soldiers de PS2. O sea, un señor que es sinónimo de acción y frenetismo puso su sello de calidad en la primera aventura de Sparkster.

La historia del juego nos cuenta como los padres de Sparkster murieron en una guerra cuando aún era un niño. Se le envió a un orfanato donde fue adoptado y criado por Mifune Sanjulo, maestro de los Rocket Knight, una orden de caballeros del reino de Zebulos



en el mundo de Elhorn. Su maestro tenía otro discípulo llamado Axel Gear, rival de Sparkster, que celoso del trato que le daba el maestro Mifune fue consumido por el odio y acabó asesinando a su sensei. Tras esto, Sparkster luchó contra Axel y logró desterrarlo.

Transcurridos unos años, el reino es atacado por el imperio Devotindos, que arrasa a las debilitadas fuerzas de Zebulos. Sparkster siente la presencia maligna de Axel Gear y se dirige al castillo del reino para ver qué ocurre. Allí, su némesis secuestra a la princesa para obtener la llave que le dará acceso al Pig Star, una nave legendaria que atacó Elhorn en tiempos antiguos y que se encuentra encerrada en Zebulos. Controlando a Sparkster deberemos acabar con los malvados planes de Axel y el emperador gorrino de Devotindos.

Rocket Knight Adventures no era un plataformas a la clásica usanza, era un juego de acción muy variado, con muchos jefes finales, fases estilo matamarcianos y muchas sorpresas más. La principal habilidad de Sparkster eran los cohetes que lleva a la espalda, que le permitían hacer un pequeño vuelo para acceder a zonas inaccesibles, atacar a los enemigos y desplazarse a toda velocidad por la pantalla. Además de este ataque, al usar la espada lanzábamos ondas de fuego y teníamos un ataque circular que hará girar a Sparkster sobre sí mismo dañando a los enemigos con su espada.

Una de las ideas más geniales fue la posibilidad de rebotar contra las paredes cuando usábamos los cohetes o colgarnos con la cola de ramas y plataformas especiales. Pero esto no era todo, ya que también había fases especiales de vuelo, otra en la que íbamos sobre una vagoneta e incluso una genial batalla a lomos de un inmenso robot. Para mejorar la puntuación recogíamos diamantes, para recuperar salud frutas e incluso había vidas extra.

El juego estaba dividido en 7 fases repletas de acción, con una increíble variedad de situaciones y multitud de enfrentamientos contra jefes finales de todos los colores y tamaños. Algo muy típico de Konami era el hecho de que si completabas el juego en la dificultad más elevada podías ver el verdadero final.

Rocket Knight era un espectáculo gráfico, con sprites grandes y bien animados, un uso del color excelente, multitud de planos de scroll y efectos como reflejos, que veríamos después en juegos como Castlevania Bloodlines. A veces te tenías que frotar los ojos, atónito ante lo que habían conseguido con este juego a nivel visual. El apartado sonoro también está muy bien trabajado, con melodías excelentes. En la banda sonora del juego participaron Masanori Ouchi (Contra III, Suikoden), Aki Hata, Masanori Adachi (Contra III), hiroshi Kobayashi (Contra Hardcorps) y la gran Michiru Yamane (Castlevania Bloodlines, Symphony of the Night).

Sin duda, Rocket Knight Adventures es uno de los mejores juegos de Mega Drive, con un diseño espectacular en el que la acción y variedad de situaciones propuestas lo hacen un título especial, seguramente el mejor y más redondo que desarrolló Konami para la 16 bits de Sega. Un juego difícil y retador, que puede hablar de tú a tú a las creaciones de Treasure, compañía formada en parte por algunos ex-miembros de Konami que, en el momento en que Rocket Knight salió al mercado, ultimaban un tal “Gunstar Heroes”.



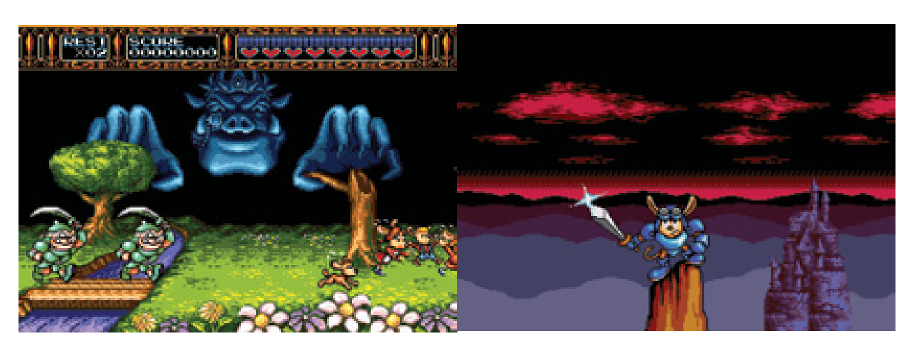
Sparkster: Rocket Knight Adventures 2

Aprovechando el tirón de Rocket Knight Adventures, Konami lanzó Sparkster, un nuevo episodio para Mega Drive y Super Nintendo, dos juegos que comparten nombre pero son muy distintos en su diseño y mecánica. Aparecido en 1994, narra los eventos tras el primer Rocket Knight. Las tribus que estaban bajo el dominio del imperio Devotindos se convirtieron en una poderosa y violenta fuerza.

Las versiones japonesa y americana

El cartucho japonés de Rocket Knight Adventures tiene una intro y escenas de inicio de fase distintas a las versiones que llegaron a occidente. La intro nipona nos presenta un grupo de cerdos aterrorizando niños bajo la sombra del maligno emperador gorrino, mientras que en la occidental, se presenta a Sparkster de una manera más épica, sobre una montaña y dispuesto a enfrentarse al emperador de Devotindos.

En los inicios de cada nivel de las versiones americana y europea, se nos mostrará una ilustración de Sparkster que irá cambiando, mientras que en el cartucho japonés aparece una orquesta de roedores tocando música. Curiosamente, la versión USA ofrece más niveles de dificultad desde el principio.



¿Mejor en Occidente? En esta ocasión la intro occidental luce más épica que la japonesa, más típica, aunque a su favor tiene el encanto de las presentaciones al más puro estilo Ghouls'n Ghosts.





De esta manera se formó el imperio de Gedol, cuya ambición era conquistar Elhorn. Para ello, su rey Gedol es ayudado por Axel Gear, némesis de Sparkster. De nuevo una princesa secuestrada y el reino en peligro, hora de que nuestro Rocket Knight favorito imparta justicia.

Se mantienen las bases de la jugabilidad de la anterior entrega, pero hay un cambio significativo en el uso de los cohetes, ya que la barra de energía para usarlos se cargará automáticamente, permitiendo que podamos volar casi indefinidamente. Otros cambios radican en la espada, que ahora no lanza ondas de fuego, y que al recoger joyas podemos desbloquear una ruleta que nos dará distintos *Power Ups*.

Esta vez la aventura se dividía en seis fases, en las que hay repartidas siete espadas secretas que, al ser recuperadas, desbloqueaban una armadura de oro; algo esencial si queríamos ver el final verdadero. La primera escena del juego ofrecía un combate entre mechas que homenajeaba al juego original. Otra novedad fue la inclusión de un sistema de passwords.

Gráficamente el juego lucía muy bien, pero no llegaba al nivel de virtuosismo de la primera entrega. La animación del personaje seguía siendo excelente y las fases eran más variadas en su temática.

Musicalmente contaba con composiciones de Michiru Yamane y un tal Akira Yamaoka, que debutaba en Konami con este juego. Curiosamente, algunas composiciones de la versión de Mega Drive las podíamos escuchar en la versión de Super Nintendo.



¡Bendita locura de Konami! Un robot gigante con un taladro en la cabeza que nos lanza un laser bestial y fases a lomos de un avestruz mecánico. ¿Alguien da más?

Si bien Sparkster no llega a la excelencia de Rocket Knight, es un buen juego de acción y plataformas, que pierde un poco la esencia del juego original proponiendo un diseño más a lo Sonic the Hedhehog, en el que los escenarios son más enrevesados e incluso habrá una copia de las esmeraldas del caos y Super Sonic en forma de espadas y armadura de oro.

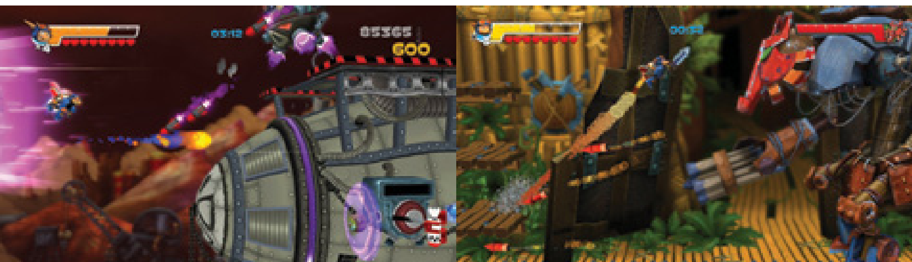
Sparkster

Aparecido en 1994 para Super Nintendo, esta entrega es considerada un spin off, que no sigue la historia original del juego en Mega Drive, trasladándonos a otro planeta. Así, unos años después de los eventos del primer juego, el ejército de lobos, "Worf Army", dirigido por el "Master Lyoness", se rebela, dando un golpe de estado en el tecnológicamente avanzado reino de Eginasem. El Rey Eginasemu posee un pendiente del que se cree posee la fuerza para preservar la paz. Durante el asedio al castillo de Eginasemu, el Rey dio este pendiente a la princesa Flora y la hizo escapar, algo que no consiguió al ser secuestrada por Axel Gear. Sparkster parte de nuevo a la aventura, a salvar a la princesa y, de paso, todo el planeta.

La base del juego continuaba siendo la de Rocket Knight Adventures, pero en esta







Recuperando el clásico. El Rocket Knight para ordenadores, Xbox 360 y PS3 no es ni mucho menos un mal juego, pero le falta la intensidad y acción de las versiones de 16 bits.

ocasión se añadía un nuevo movimiento que se hace con los botones L y R, una especie de espadazo de fuego que se puede hacer en el aire. En esta entrega se nos premiaba con una vida extra si recogíamos 100 diamantes. La aventura se desarrolla a lo largo de siete variadas fases y para ver el verdadero final teníamos que pasarnos el juego en la dificultad más elevada. Al igual que en la versión de Mega Drive, se incluyó un sistema de passwords.

Sparkster para Super Nintendo fue diseñado y dirigido por Hideo Ueda, programador del mítico Axelay. Gráficamente el juego era espectacular, siendo mejor que los de Mega Drive en este aspecto. El colorido era perfecto, los sprites eran grandes y estaban perfectamente animados. Si además todo esto se amenizaba con alucinantes efectos de morphing en los enemigos, rotaciones, transparencias y otras virguerías, sólo podíamos quitarnos el sombrero ante el talento que desplegaron los artistas de Konami. El aspecto sonoro no desentonaba y contaba con las composiciones de Kazuhiko Uehara (Vampire Killer y Space Mambow, MSX), Masahiro Ikariko (Salamander, MSX), Michiru Yamane, M. Marsuhira (Tiny Toons Wacky Sports, SNES) y Akira Yamaoka.

Sparkster para Super Nintendo es un pedazo de juego, que puede discutirle el trono al genial Rocket Knight Adventures gracias a un apartado técnico más potente. Pero los gráficos no lo son todo y en diseño, el original presenta un desarrollo más frenético, con más variedad de mecánicas jugables, más jefes intermedios y la sensación de que la acción no para en ningún momento. Sparkster de SNEs no se queda corto en variedad de situaciones y momentos increíbles e inolvidables, como la fase en la que vamos montados en avestruces robóticas, o el matamarcianos de scroll vertical. La elección del que más os gusta es personal pero, elijáis el que elijáis, saldréis ganando.

Rocket Knight

Producido por Konami América, la compañía británica Climax Graphics se encargó de realizar en 2010 una nueva entrega de las aventuras de Sparkster, en descarga digital. Para la ocasión, en vez de seguir el camino de la serie Rebirth, con gráficos 2D en baja resolución, se decidió hacer el juego en 3D, algo más sencillo para las plataformas HD.

Tras los eventos de Sparkster: Rocket Knight Adventures 2, nuestro héroe regresa a su reino, donde ve con sorpresa que los ciudadanos del reino de Devotindos, los gorrinos enemigos del primer juego, han sido aceptados en nuestras tierras con permiso del rey. Sparkster avisa al monarca del peligro que corren al tener a sus antiguos enemigos entre sus súbditos, pero éste no le hace ni caso. Por ello, nuestra zarigüeya favorita decide irse con su familia a vivir a otro lugar. Pasan 15 años y el reino es invadido por un ejército de lobos. Sparkster decide enfundarse otra vez su traje de Rocket Knight y defender su hogar. Viejos enemigos y traiciones le esperan en esta nueva aventura.

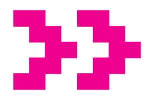
En esta ocasión, el mundo de Rocket Knight es en 3D, pero se mantiene la jugabilidad 2D del original, con mezcla de fases de plataformeo con otras estilo matamarcianos. Se añaden nuevos movimientos y habilidades, como la posibilidad de planear al caer o devolver proyectiles con la espada. Esta vez la aventura se desarrolla en 10 niveles que cuentan con mecánicas bastante variadas.

Técnicamente el juego luce muy bien, con gráficos muy coloridos y buena animación en los personajes. El estilo artístico es bastante diferente al de anteriores entregas, con un Sparkster más occidentalizado. Musicalmente cumple, con algún remix del juego original, pero tampoco nada destacable.

Estamos ante un buen juego, divertido pero carente del espíritu arcade de los títulos de la época 16 bits, mucho mejor diseñados. El juego adolece de la falta del ritmo al que nos tenía acostumbrados esta saga, con multitud de enfrentamientos contra jefes finales y sorpresas de todo tipo. Que un juego de Sparkster sólo tenga 4 jefes finales tendría que estar castigado por la ley.

Electrónica Funcional Operativa S.A.

Más allá de Altair, breve historia de la empresa pionera del videojuego español para recreativas



Desde que empecé a documentar la historia de las máquinas recreativas españolas en la web de Recreativas.org, la historia de la empresa EFO SA (Electrónica Funcional Operativa SA) es una de las que he querido cubrir con mayor fijación, ya que desde EFO y Playmatic surgieron los juegos que marcaron el comienzo de la historia del diseño de videojuegos en nuestro país.



Videografía EFOSA:
Destroyer, Cidelsa, 1980.
Altair, Cidelsa, 1981.
Altair II, Cidelsa.
Draco, Cidelsa, 1981.
Clean Octopus / Nightmare, Playmatic, 1982.

Magnet System. Cedar / EFO, 1987:
A Day in Space
Crazy Driver
Jungle Trophy
Quadrum
War Mission
The Burning Cave
Scorpio
Formula
Sailing Race
Paris Dakar

Más info: **recreativas.org**



Draco (Playmatic / Bally Midway, 1981), se expuso en varias ferias internacionales y llamó la atención de la empresa americana Bally Midway. Fuente: Asociación ARCADE para Recreativas.org.

Sin embargo, las creaciones que salieron desde la factoría de EFOSA no finalizaron con juegos pioneros como Altair, Destroyer o Draco, existiendo una verdadera trayectoria posterior que aún permanece inédita para los aficionados, la cual trataremos de recorrer en estas páginas, descubriendo las máquinas y juegos que se diseñaron desde EFO.

La filosofía de diseño e innovación fue patente en EFO desde sus mismos comienzos, en 1973, fabricando desde componentes para electrodomésticos hasta un sistema de encendido electrónico para automóviles. A finales de los 70 ya eran, además, pioneros en nuestro país en el campo de las máquinas recreativas, introduciendo componentes electrónicos para las máquinas de pinball fabricadas por Playmatic. En



Hora de renovar tu máquina. Anuncio con las novedades de Playmatic, incluyendo la versión para el mercado español de Nightmare (Clean Octopus). Imagen facilitada por Amado Ferri y publicada por Retrolaser.es.

> **“Mientras la mayoría de empresas españolas se dedicaban a explotar el filón de las máquinas de marcianitos importando éxitos como Space Invaders, EFOSA creaba el primer videojuego diseñado íntegramente en nuestro país”**

1980 surgía de un nuevo esfuerzo conjunto entre EFO y Playmatic, el juego Destroyer; una máquina de vídeo para recreativas en la que se estrenaba a la vez la marca Cidelsa. Mientras la mayoría de empresas españolas se dedicaban a explotar el filón de las máquinas de marcianitos importando y modificando éxitos de la talla de Space Invaders o Galaxian, EFOSA demostraba ser nuevamente pionera creando el primer videojuego diseñado íntegramente en nuestro país. Esto aseguraba también a Playmatic el disponer de un producto propio, válido tanto para venderse dentro de nuestras fronteras como para exportarse al extranjero, al igual que hacían con sus pinballs. A Destroyer le siguieron el más conocido Altair (y su famosa “secuela”, Altair II) y Draco, que usaba un innovador esquema de dos joysticks para controlar el movimiento y disparo de forma independiente. Estas tres primeras recreativas están preservadas a través de emulación (a excepción de Altair II), pero la lista de juegos diseñados por EFO no acaba aquí.

1982. Buscando a Chuby: Nightmare / Clean Octopus, la recreativa perdida de EFO / Playmatic

La aprobación definitiva de las máquinas de premio con la ley de 1981, tras una ley provisional que comenzó en 1979, hizo que las empresas trataran de explotar el nuevo filón de las máquinas de tipo B, sustituyendo casi por completo el boom anterior de las máquinas de vídeo. Playmatic se adaptaba a los cambios y las demandas del mercado anunciando en 1982 varias máquinas de tipo B, pero afortunadamente no a costa de abandonar las de tipo A. Así, presentaron como novedades dentro de este tipo el pinball Spain’82 y una nueva e intrigante máquina de vídeo llamada Clean Octopus.

El videojuego de Clean Octopus tuvo varias diferencias respecto a los anteriores: por un lado, desparece todo rastro de la marca Cidelsa, destacando en su lugar la marca Playmatic, y por otro, el que originalmente fuera planteado para venderse únicamente en el extranjero, obviando el mercado español, algo que en principio no debería ser ningún problema ya que tenían sobrada experiencia exportando máquinas que llegaban tanto a países europeos como americanos.

I AM CHUBY
FREE PLAY
©E.F.O. 1982
1- I am CHUBY.

FREE PLAY
GAME OVER
EXTRA RESERVE 15000
©E.F.O. 1982
2- These are my enemies.

SELECT THE NEXT SCENE
©E.F.O. 1982
3- ¿Do we play against...

DESCRIPTION OF THE GAME

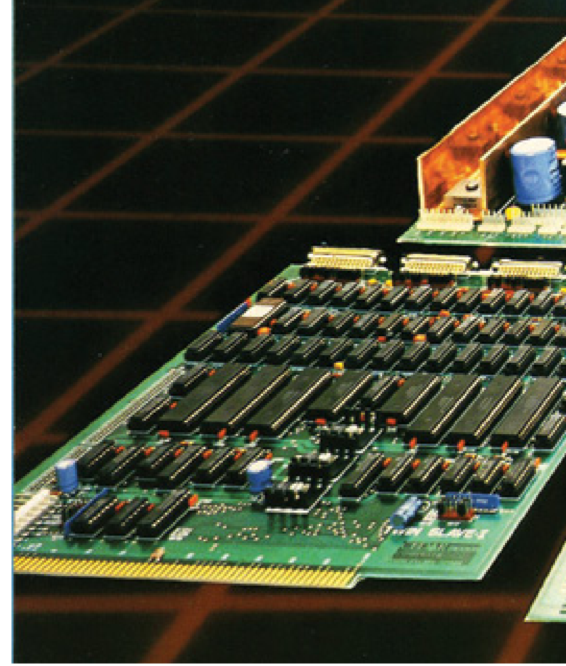
The player may choose any of the eight different screens/maze that there are in the program, also, can try to pass them consecutively, depending of his hability.
Basically, the game consists in driving «CHUBY» through the different corridors of the maze to every screens maze and capture the ten treasures which are distributed in various places of each screen.
There are several kind of enemies that «CHUBY» can eliminate by sheding the ink (FIRE BUTTON) or jumping through them (FLY BUTTON). By jumping, the player pass over the red barriers and should be used as well, to save several places indicated in the maze. In case «CHUBY» and during a certain period of time, does not get the «treasures», their enemies became «PIRHANAS».
At this stage the player can just drive them away by sheding ink.

OCTOPUS

4- ...the sinister beetle?
5- ...the hiding crab?
6- ...the scorpion pricking?

playmatic®
Tucumán, 26-28
Tel.: (93) 345 86 04
Telex: 53912 PlayE
BARCELONA-30 - SPAIN

ORIGINAL GAME
EFO/PLAYMATIC, S.A.
COPYRIGHT (C) 1982
DISTRIBUTED BY





Arriba. Folleto descriptivo del juego de EFO/Playmatic Clean Octopus (versión para exportación). Imagen cedida por Amado Ferri para Retrolaser.es. ***Derecha.*** Stand de Playmatic en la feria del recreativo Sada'82, el antecesor del FER (Feria Española del Recreativo). Imagen facilitada por Asociación ARCADE.

De Clean Octopus también habría que destacar las diferencias del propio concepto de juego respecto a títulos anteriores como Altair o Draco. Mientras que los primeros juegos se basaban principalmente en matamarcianos y temáticas retrofuturistas de ciencia ficción, Clean Octopus se desmarcaba para centrarse en la popularidad del éxito de Pac-man y toda la nueva ola de los 'cute-games' derivados, para ofrecernos un juego de laberintos donde manejábamos a Chuby, un simpático pulpo que se aventuraba por 8 pantallas distintas con la misión de recuperar 10 tesoros escondidos en cada una de ellas. No faltaban enemigos de todo tipo para complicarnos las cosas, como por ejemplo escarabajos, cangrejos o escorpiones. Si además nos entreteníamos demasiado tiempo pululando por la pantalla, éstos terminaban convirtiéndose en temibles pirañas, las cuales eran indestructibles.

Los diseñadores de EFOSA incluyeron para el juego dos botones de acción: uno de "Fuego" para

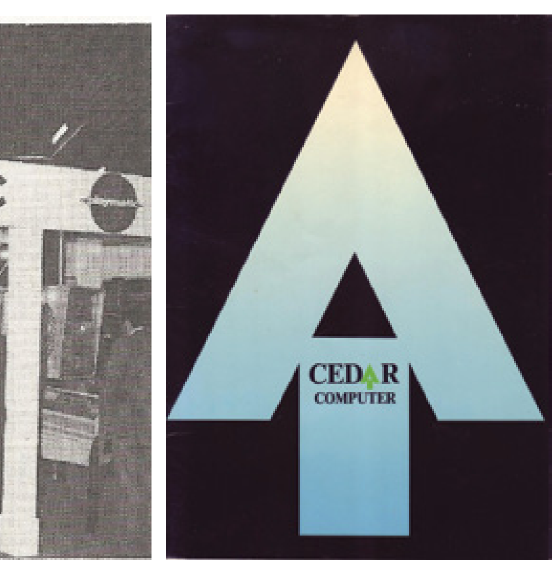
La unidad de almacenamiento de datos —incorporada al sistema— está compuesta por dos unidades de disco flexible en los modelos CD-1000, o bien por una unidad de disco flexible y una unidad de disco duro (Winchester) de 5 1/4'' en los modelos CD-2000. Ambas familias pueden ser ampliadas con periféricos de disco duro.

Su diseño corresponde a las especificaciones más actuales y exigentes, así como su sistema operativo C/COM que es compatible con el avanzado TURBODOS y el Flexible CP/M y MP/M, que lo hacen el más eficaz y de más fácil manejo disponible actualmente. A ello contribuye también la base de datos C/Base, que completa el Software del sistema.

Naturalmente las diferentes configuraciones de todo este conjunto, pueden ser adaptadas a las particulares exigencias que cada necesidad precise.

Arriba y a la izquierda. Folleto promocional de Cedar Computer para su gama de ordenadores profesionales, cedido por Evaristo de Frutos para Retrolaser.es

“Lamentablemente, Clean Octopus sigue sin estar preservado, pero gracias a un extrabajador de Playmatic se ha recuperado material gráfico inédito, el cual ha sido publicado por la web de Retrolaser.es”



derramar tinta con la que deshacernos de nuestros adversarios (con las pirañas tenía menor efecto ya que no desaparecían), y otro de “Salto” que nos permitía sobrepasar unas barreras de color rojo, pudiendo acceder a otras zonas de la pantalla.

Aparte del panel de control, otro elemento innovador de Clean Octopus fue la inclusión de un mapa con la posibilidad de permitir al jugador elegir la pantalla a jugar, permitiendo modificar el orden de las mismas durante toda la partida.

Lamentablemente, el juego no está preservado actualmente, pero gracias a un extrabajador de Playmatic se ha podido preservar material gráfico inédito, publicándose en la web de Retrolaser.es. Amado Ferri, que estuvo trabajando en el montaje de las máquinas de Playmatic, facilitó a su vez más información sobre el juego: “*El mueble era de madera y pintado enteramente de gris, sin nada más, y en el tablero hay un Joystick, con dos pulsadores para gobernar a Chuby y dos pulsadores más para jugar*



CARACTERISTICAS TECNICAS SERIE 0 - CD 0500

CARACTERISTICAS TECNICAS SERIE 1 - CD 1500

CARACTERISTICAS TECNICAS SERIE 2 - CD 2800

CARACTERISTICAS TECNICAS AMPLIACIONES - HD

CARACTERISTICAS GENERALES DEL HARDWARE

CARACTERISTICAS GENERALES DEL SOFTWARE



Arriba. Información variada sobre el hardware y software que CEDAR vendía, con capacidad multiusuario y sistema operativo basado en el popular CP/M. ***Derecha.*** Folleto con capturas de juegos para el Magnet System de EFO (Imagen facilitada por Asociación ARCADE y publicada en Recreativas.org)

"El ordenador de Cedar era multiusuario, algo muy avanzado en esos tiempos, con un Z80 Master y un Z80+64KB de DRAM por usuario, ampliable hasta 4 usuarios"

uno o dos jugadores. Pero siempre esperando que uno sea eliminado para poder jugar otro. La electrónica se puede ver en el flyer de EFO pero el montaje y comercialización era de Playmatic".

Amado también nos confirma que el juego finalmente también fue lanzado en España, pero bajo el nombre de Nightmare. Desde la base de datos de recreativas españolas Recreativas.org se confirma además que la máquina aparece en el registro de homologación de modelos (requisito necesario que permitía su explotación dentro de nuestro territorio) junto con otra máquina de vídeo de Playmatic llamada Space Blaster. De esta última de momento no se han podido recopilar más datos y es posible que aún teniendo esa autorización para su explotación, no llegara a salir al mercado.

1983. Cedar Computer, de las recreativas a los ordenadores profesionales.

Tras las primeras máquinas de videojuegos, desde EFOSA se plantearon un nuevo reto: crear su propia gama de ordenadores profesionales, y para ello crearon Cedar Computer. En el diseño de este nuevo proyecto trabajó Pere Quetglas, que llegaba desde la empresa Videogame SA, donde trabajó en la creación de una de las primeras placas españolas para máquinas recreativas junto a Javier Valero y José Quingles (Tecfri / Gaelco).

El propio Pere Quetglas nos cuenta cómo fueron sus experiencias en esta transición a EFOSA para trabajar en el diseño de este ambicioso proyecto de Cedar: "*Pasé de la empresa Videogame a EFO en Mayo 1982, porque Videogame había cambiado su negocio de videojuegos a máquinas tragaperras, que en aquella época daba beneficios a todos. EFO se dedicaba principalmente a diseñar pinballs que luego fabricaba/comercializaba Playmatic. Yo también trabajé en EFO desarrollando pinballs. EFO pertenecía a tres socios: Ferran Yago, Frederic Massallé y José Mª Roger. En 1982 estos tres socios decidieron diversificar el negocio y crearon otra empresa que se llamó Cedar Computer para desarrollar/comercializar PCs. En aquella época había en el mundo miles de pequeños fabricantes de PCs, cada uno con su propio sistema. En EFO y Cedar, Ferran Yago era el socio que se ocupaba también de la parte técnica. Los otros dos socios se ocupaban sólo de la parte comercial/financiera*".

Con capacidad multiusuario y sistema operativo basado en CP/M, tal como nos recalca Pere, los productos de Cedar Computer eran ordenadores profesionales orientados a la empresa, pensados para clientes como notarios, bufetes de abogados, gestorías, etc. Por tanto, requería de unas características muy especiales para su época, tanto a nivel de hardware como de software: "*El ordenador de Cedar era multiusuario, algo muy avanzado en esos tiempos, con un Z80 Master y un Z80+64KB*





de DRAM por usuario, ampliable hasta 4 usuarios. El OS lo diseñé para que soportase multiusuario a partir de unos fuentes que encontré de algo parecido a un CP/M monousuario. En el desarrollo del ordenador yo hice la plataforma (HW & SW) y Ferran hizo las aplicaciones*".

Cedar Computer ofrecía una gama de tres modelos principales con distintas prestaciones: Serie 0 – CD0500, Serie 1 – CD1500 y Serie 2- CD2800. Se podían conectar disqueteras de 8", 5.25" y de


José M.ª Roger de Magnet-EFO, presentó sus últimos productos.

Jose Maria Roger, hijo del fundador de EFO, presentando el Magnet System (Imagen facilitada por Asociación ARCADE y publicada en Recreativas.org)

3.5", además de ampliaciones como discos duros. Según el modelo, se podían conectar distintos números de usuarios a través de terminales, usando placas "esclavas" que se sumaban a las dos placas centrales. Los ordenadores de Cedar Computer se lanzaron aproximadamente sobre 1983. Lo tuvieron difícil por el dominio de las grandes como IBM y su gama IBM PC, pero los esfuerzos de Cedar no fueron en vano, y a su vez estos equipos tuvieron un papel crucial para el diseño de los siguientes juegos para máquinas recreativas.

1986. Magnet System, el sistema intercambiable de juegos para máquinas recreativas

El siguiente gran proyecto que se ideó desde Cedar Computer tenía que ver nuevamente con el mercado de las máquinas recreativas. Manteniendo su espíritu innovador, no consistía simplemente en diseñar nuevos juegos, sino en crear un sistema de juegos intercambiables, llamado Magnet System.

Magnet System era un sistema pensado con el objetivo de permitier un fácil y barato intercambio de juegos, ya que el contenido venían en disquetes. Así el operador no tenía que cambiar ni de mueble ni de placa. Aparte del diseño y la fabricación del hardware, crearon sus propios juegos exclusivos para funcionar bajo este sistema. Para ello ampliaron equipos, incorporando programadores y diseñadores. Entre ellos estuvo Evaristo de Frutos, que se incorporó en 1985: "*Llegué en julio del 85, al finalizar mi tercer año en la Facultad de Informática de Barcelona (UPC) y estuve allí compaginando estudios y trabajo hasta enero del 88. Ya tenía un par de compañeros de facultad que trabajaban allí y nos incorporamos un par más. Estábamos todos en una sección de la empresa dedicada al desarrollo de videojuegos*".

Magnet System era un hardware "estándar" para videojuegos que aprovechaba la arquitectura de placas trabajando en paralelo y el juego iba en disquetes de 3.5", una novedad en aquella época. Los juegos se programaban directamente en ensamblador de Z80 usando los equipos de Cedar.

Pere Quetglás aporta más detalles técnicos:

"*Iba con 4 Z80s, 4x64KB de DRAM de programa, 3x64KB DRAM de vídeo. Los floppies eran de 3.5" y no se podrían leer sobre todo porque manipulé el formato de grabación para que no nos los pirateasen. De los 4 Z80s, uno se encargada del control general del juego, otro pintaba todo lo que se movía (aviones, marcianos, balas, etc) y los otros dos pintaban dos fondos de pantalla superpuestos para crear un pseudo efecto 3D*".

Con todo ello, Magnet System se presentó en ferias del recreativo por primera vez en 1986, a falta de tener listo los juegos que iban a "alimentar" al sistema. Evaristo recuerda cómo fueron esos momentos: "*FER 86 se celebró del 13 al 15 de noviembre. Llegamos a la feria con grandes esfuerzos y alguna noche sin dormir los últimos días, intentando dejar lo más acabados posible los primeros juegos en los que estábamos trabajando. El sistema se mostró y se pudo probar en la feria con un par o tres de juegos que ya estaban bastante maduros, aunque no finalizados del todo. Mientras no hubo juegos acabados no se pudo comercializar*".

En 1987 se lanza finalmente Magnet System bajo la marca de EFO y empiezan a aparecer anuncios del nuevo sistema en la prensa especializada, junto con los nombres de los primeros juegos disponibles. Títulos como War Mission, A Day in Space, Paris Dakar o The Burning Cavern se iban anunciando con el objetivo de dar continuidad al sistema, ofreciendo nuevos juegos con regularidad; juegos que de momento continúan siendo inéditos ya que se aseguraron de incluir protecciones para evitar que sus juegos fueran copiados, tal como nos confirma Pere Quetglas: "*Modifiqué el formato de grabación tanto a nivel físico como lógico. Así que se necesitaría mucha ingeniería inversa para leerlos*".

Inicialmente el hardware de Magnet System se vendía por unas 198.000 pesetas de la época y los diskettes variaban entre 18.000 y 22.000 pesetas, aproximadamente, según el juego. También consiguieron acuerdos para vender en otros países como Francia.

Posteriormente la estandarización del formato JAMMA y la dificultad para asegurar el lanzamiento de nuevos títulos con regularidad, complicaría la vida de este sistema. Sin embargo, hay que reconocer la innovación de un producto que incluso inspiró a la japonesa SEGA a lanzar su propia placa similar, el System-24, la cual que también llegó a utilizar disquetes de 3.5" y, de paso, reivindicar una vez más que en EFOSA estaban adelantados a su tiempo. Esperemos que algún día se pueda preservar este capítulo de la historia del diseño de videojuegos en España.

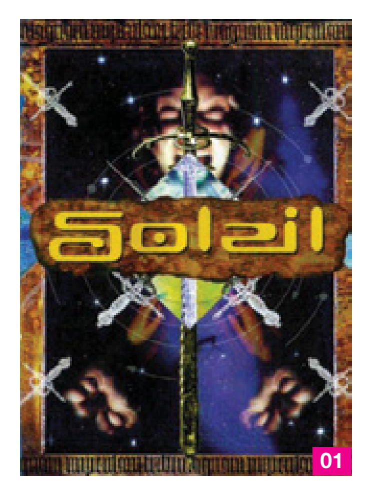
Sobre el autor: David Torres es editor de Retrolaser.es y mantiene la base de datos de Recreativas.org, con el objetivo de documentar la historia de las máquinas recreativas españolas.



www.deusexmachina.es

Soleil

"Coge tu espada, chico, porque es hora de luchar"



01

Sistema: Mega Drive
Publica: SEGA
Desarrolla: Nextech Entertainment
Lanzamiento: 1994
Género: Action RPG
Jugadores: 1

En 1994 los usuarios de Mega Drive recibían con los brazos abiertos la llegada de SOLEIL (Crusader of Centy en América y Ragnacënty en Japón), un action RPG que venía a subsanar la carencia de este tipo de juegos en el catálogo de la consola. La obra de Nextech Entertainment, encargados de este desarrollo, consiguió muy buenas críticas en su momento, algo que convirtió a Soleil es uno de los juegos más recordados del catálogo de Mega Drive.

La historia de Soleil es la de un anónimo aprendiz de héroe que recibe su primera espada el día de su catorce cumpleaños. Debido a un hechizo proferido de manera intencionada por la adivina del pueblo, empezaremos a entender el idioma de los animales de la villa, a costa de dejar de entender el de los humanos. Serán estos variopintos animales los que nos ayudarán a recorrer el mundo de Soleil, combatiendo los ataques de los monstruos que intentan recuperar la tierra que poblaron hace años, cuando reinaba la oscuridad. La historia, sencilla en su concepción, encierra en realidad un mensaje contra el miedo al extraño y los prejuicios que mostramos hacia los demás como hilo conductor de su trama. Lejos de conformar una obra que supere la extensión, duración y posibilidades de anteriores representantes del género, Nextech Entertainment prefiere centrarse en elaborar un juego que destaque por su sencillez en la propuesta, algo que hace que Soleil brille entre sus rivales y que encierra su principal valor. Y es que lo que más llama la atención del título es la forma en la que todo está medido y presentado, conteniendo todas las características y rasgos propios de los action RPG clásicos, que junto con su gran nivel técnico - con coloridos gráficos, amables diseños de personajes y monstruos, y sobre todo con su música, con unas composiciones verdaderamente memorables dentro de las capacidades de la consola que lo auspicia - acaba creando un juego difícil de olvidar. Más no siempre significa mejor, como bien nos enseña Soleil, que con un mapa nada extenso y un sistema de habilidades sencillo compone un desarrollo accesible y un sistema de juego extremadamente asequible. Lejos de ofrecernos un mundo abierto, habitual en los action RPG,



02

03

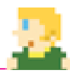
accedemos a los escenarios - que en realidad son zonas cerradas - a través de un mapa de desplazamiento con diversas localizaciones. En ellas deberemos encontrar la salida y en la mayoría de casos batir a un enemigo final para mejorar nuestras habilidades (léase, añadiendo a un nuevo animal a nuestra lista de aliados). El sistema de habilidades es agradable y sencillo, permitiendo únicamente combinar las capacidades de dos animales a la vez para obtener distintos resultados. Pero donde mejor demuestra Soleil la sencillez de su propuesta es en la gestión de las armas que el protagonista tendrá a su disposición durante la aventura: la espada que recibamos nada más empezar el juego será nuestra única arma durante la aventura, y aunque podremos potenciarla gracias a las habilidades adquiridas, seremos capaces de completar el juego con apenas dos movimientos: tajo y lanzamiento. Hasta el mismo sistema de guardado, que normalmente implica salvar partida en una zona concreta, se simplifica hasta el límite permitiéndonos guardar nuestro progreso en cualquier momento de la aventura. El aporte novedoso proviene de la habilidad del protagonista para saltar, lo que permite a Nextech Entertainment diseñar varios niveles que conjugan la aventura con el juego de plataformas. Soleil es un juego fácil de jugar, una perfecta piedra de toque para los neófitos en el género y un reto encantador para los expertos en la materia, que encontrarán aquí una magnífica vía de escape para hacer frente a la complicación que el género de la aventura ha ido adquiriendo con el paso de los años. Y es que a veces se agradece revisar el género con los ojos de un niño de catorce años… al que acaban de regalarle una espada por su cumpleaños.

Por: Ricardo Suárez (@anchuela)



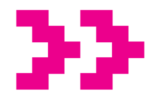
01. Portada de la versión europea del juego. ***02.*** Nuestro pueblo, Soleil, donde comienza la aventura. ***03.*** Peligrosos monstruos acechan al protagonista. ***04.*** Jefes finales con un tamaño y diseño impresionante. ***05.*** Sonic, de vacaciones en Playa Anémona. ***06.*** Magnífico *fanart* de Soleil, obra de Joel Roset.





Shmuplations - entrevista original de 1992 a los creadores de Super Mario Kart

Recuperamos una entrevista original en japonés a los creadores del mejor juego de karts de toda la historia de los videojuegos



Continuamos nuestra colaboración con la fantástica web Shmuplations. Se trata de una iniciativa que comenzó en 2012 de la mano de *blackoak* en los famosos foros de Shmups, para luego cristalizar en una página web con identidad propia, repleta de contenido muy interesante, traducido y adaptado a partir de originales en japonés.

Sistema: Super Nintendo | **Publica:** Nintendo | **Desarrolla:** Nintendo | **Lanzamiento:** 1992 | **Género:** Carreras | **Jugadores:** 2



En esta entrevista publicada en 1992 acerca de Super Mario Kart (apareció por primera vez en la guía oficial japonesa), Shigeru Miyamoto y otros de los desarrolladores principales hablan sobre las decisiones que tomaron durante la creación de este famoso juego de carreras de karts. Encontraréis todos los pormenores acerca del porqué de haber escogido karts en lugar de coches, la mecánica del derrape y el sistema de los objetos, por ejemplo.

Para empezar, por favor presentaos y contadnos en qué trabajasteis durante el desarrollo de Super Mario Kart.

Miyamoto: Soy Shigeru Miyamoto, el productor del juego. Para Super Mario Kart, mi rol como productor ha sido muy relajante, ya que no he tenido que realizar tareas de dirección. El equipo se completaba con la dirección de Sugiyama y Konno. En realidad no sé si podría decir que he "participado" en este desarrollo… creo que fui más bien un observador (risas).

Sugiyama: Como director, supervisé el diseño de los circuitos, los fondos para los escenarios y los personajes. También llegué a realizar parte del arte. Tenía una idea general del diseño de un circuito, lo dibujaba, se lo mostraba a todos y les decía: "¡aquí tenéis, haced algo parecido a esto!"

Konno: Mi papel en el desarrollo del juego ha sido el de decidir todo lo que tiene que ver con su ambientación. Fui el responsable de determinar que los escenarios estuvieran basado en Super Mario World, que incorporasen ítems, los personajes que podíamos encontrar, etc.

Kimura: Supervisé y dirigí todas las tareas que tuvieron







Un elenco de lujo. A pesar de que en la actualidad nos puedan parecer pocos, los ocho personajes seleccionables en el cartucho de Super Mario Kart poseían las características adecuadas para adaptarse a casi cualquier tipo de jugador.

“Lo mejor del proceso fue cuando cogimos a todo el equipo y nos lo llevamos al parque de atracciones de Nemu no Sato para pasar un día haciendo carreras con karts”

que ver con la programación. Antes ya había formado parte del equipo que creó F-ZERO, un juego que también incorporaba un montón de coches de carreras en pantalla, así que diría que este nuevo trabajo no ha sido demasiado duro. Por supuesto que lo más complicado fue conseguir que el manejo de los karts fuera exactamente el que buscábamos.



Yajina: En Pilotwings me encargué de controlar el uso que se le daba al DSP (digital signal processing). En términos simples, el DSP ayuda al programa gracias a sus cálculos extras. Sabían que iban a necesitarlo también para Super Mario Kart, así que decidieron incorporarme al equipo.

Miyamoto: Simplemente, fui hasta su escritorio, le toque en el hombro y le dije: “Tenemos que trabajar juntos” (risas).

¿Cuándo comenzó el desarrollo?

Miyamoto: Comenzamos a hacer los primeros experimentos en otoño de 1990, y cuando vimos que podíamos conseguir algo divertido, escogimos a los directores. El desarrollo puro y duro comenzó más o menos en abril de 1991.

Kimura: Hay algo que no consigo recordar. ¿Cuándo llegamos al diseño del tipo aquel con el gran casco sobre su cabeza?

¿Cómo?

Kimura: Antes de que usáramos en el juego a los personajes de Mario, el conductor era un simple piloto con un casco.

Sugiyama: Al comienzo del desarrollo investigamos un montón. Llegué a leer un libro sobre carreras de karts, y a visionar un vídeo llamado “Competición de derrapes”.

Miyamoto: Lo mejor del proceso fue cuando cogimos a todo el equipo y nos lo llevamos al parque de atracciones de Nemu no Sato para pasar un día haciendo carreras con karts. ¡No podríamos haber hecho este juego sin haber investigado antes de esa forma! (risas).

Sugiyama: Ah, sí, fue realmente útil (risas).

¿Por qué escogisteis karts en lugar de coches?

Miyamoto: La verdad es que esa fue nuestra primera idea: un juego divertido y sencillo en el que controlaríamos unos coches irreales. No estaría ambientado en el peligroso mundo de la Formula 1, pero sí queríamos conseguir una ambientación que incluyera sonido de ruedas que chirrían mientras giras alrededor de un parque de atracciones. A partir de estas ideas, el concepto evolucionó evidentemente desde los coches hasta los karts.

Cuando la gente juega con Super Mario Kart lo hace con una gran sonrisa en sus caras. Esa era nuestra meta principal: un juego en el que tanto los jugadores como aquellos que estuvieran viendo la partida pudieran reírse y sonreír. Es cierto que en estos momentos hay





¡Arranca, campeón! El nivel de dificultad del juego se organizaba en las ya clásicas cilindradas.

"Concentramos nuestros esfuerzos en la experiencia para un solo jugador: si eso era divertido, entonces el modo para dos jugadores también lo sería de forma automática."

una especie de boom por las carreras de karts, pero en realidad este aumento en la popularidad de estas carreras no tuvo nada que ver con nuestro cambio de coches a los karts.

Konno: Cuando vimos las últimas noticias acerca de este boom de las carreras de karts gracias a que pilotos famosos como Senna y Aguri Suzuki también se apuntaban a las mismas, pensamos: "¡guau, qué suerte hemos tenido!".

Miyamoto: Como he dicho antes, esto no es el mundo de las carreras de Formula 1; se parece más a ir a un parque de atracciones. Para ser más específicos, queríamos realizar un videojuego en el que hubiera más diversión aparte de únicamente tomar bien las curvas. Esta es la razón por la que durante el desarrollo del juego no se permitió que nadie del equipo pudiera probarlo en el modo para dos jugadores. Fue algo en lo que todos estuvimos de acuerdo. En el modo para dos jugadores es la competición entre ambos adversarios lo que es divertido - por ejemplo, ganar a tu contrincante tomando las curvas con gran habilidad. Esto es por lo que no nos distrajimos y buscamos lo que hacía de un juego una experiencia divertida. Concentramos nuestros esfuerzos en la experiencia para un solo jugador: si eso era divertido, entonces el modo para dos jugadores también lo sería de forma automática.

La ausencia de un tacómetro también contribuye a esa sensación de parque de atracciones.

Konno: Desde luego, y prácticamente todos los juegos de carreras que existen incorporan un tacómetro. Pero siendo un juego de karts, en el que tienes que ir lo más rápido posible, y si encima tienes la sensación de ir muy rápido en la carrera, la presencia de un tacómetro tampoco es que tenga mucho sentido. Además, como ya presentamos en pantalla tanto el objeto como el número de monedas que llevamos, no queríamos llenar la pantalla de información innecesaria. También obtenemos sensación de velocidad gracias al sonido que proviene del motor.

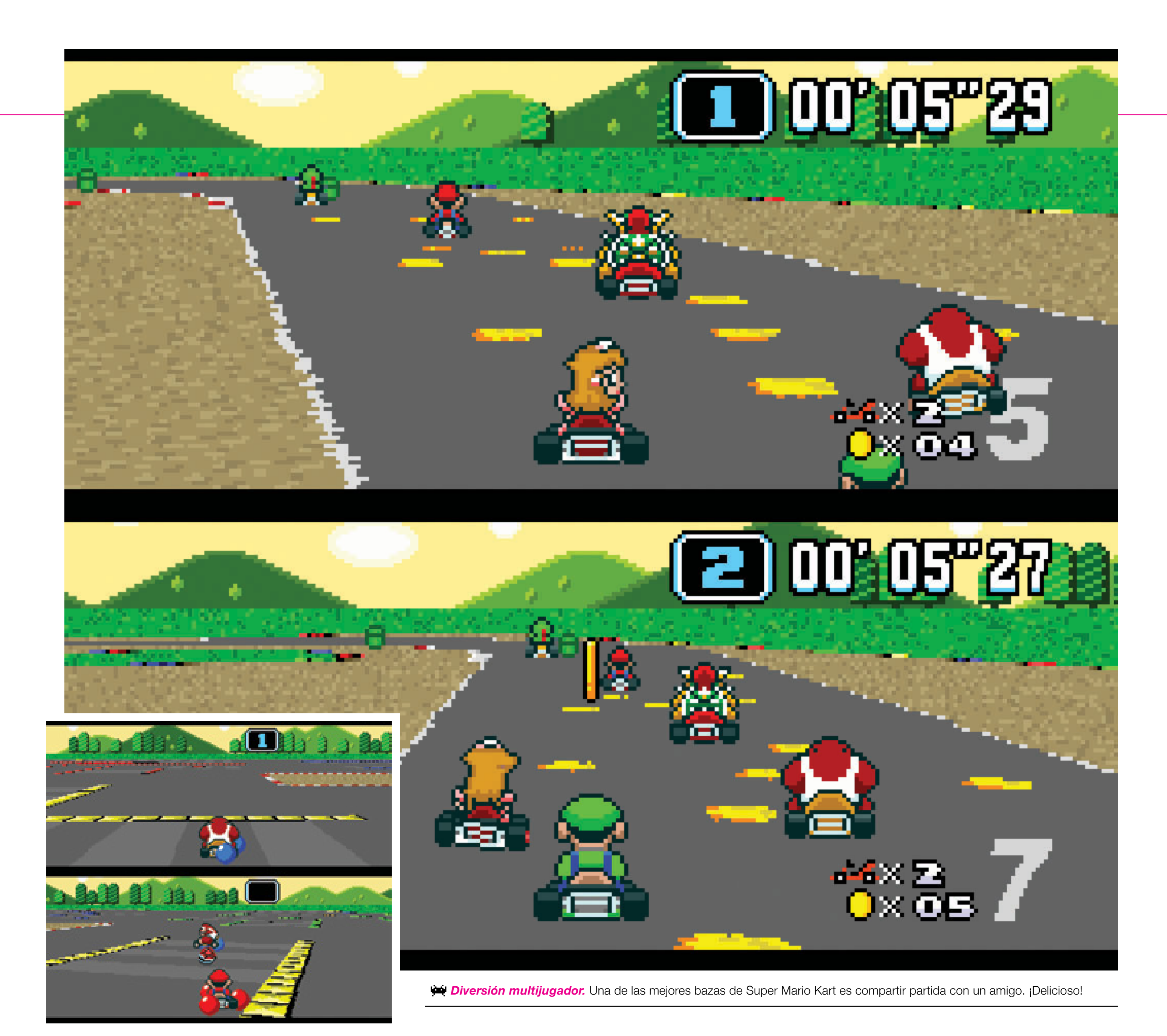
Sugiyama: Y además, hablamos de karts con una velocidad punta de ¿cuánto? ¿80 kilómetros por hora? Esa no es precisamente una cifra muy excitante (risas).

Miyamoto: Mario Kart posee cuatro modos de juego: Grand Prix, Match Race, Time Trial y Battle Mode. Pero el Time Attack fue realmente un añadido extra. Ya sé que últimamente todos los juegos de carreras deben tener un modo contrarreloj, así que era algo que teníamos que incluir, pero también sabíamos que lo haríamos al final del desarrollo. En lo que más pensamos fue en el Battle Mode.

El hecho de que este modo no tenga nada que ver con las carreras, es precisamente lo que hizo que quisiéramos incluirlo y que le prestáramos especial atención. Ayudó a fortalecer la imagen que se tiene del juego. No es algo como "¡te vas a convertir en el mejor piloto del mundo!", si no más bien algo como "¡tienes que conducir dando vueltas y competir con tus amigos en este juego de karts!". Para ser sinceros, creo que podríamos haber utilizado este concepto en más juegos. Quizás en algún título donde se puedan usar poleas y competir en un eslalon de esquí, o algo en lo que incorporemos una plataforma de salto y se puede ver quien consigue los saltos más altos...

Konno: El Battle Mode se completó en una fase de desarrollo muy temprano. Sin embargo, es interesante saber que en un primer momento fue muy diferente. Al principio, no había obstáculos en el campo de batalla, y podías conducir libremente por el terreno tratando de impactar a tus oponentes con una especie de metralleta, como un ataque rápido de bolas de fuego. Conseguías un punto cada vez que le dabas un toque a tu contrincante.

Sin embargo, tras cinco minutos dando vueltas y vueltas sobre ese terreno abierto, sin obstáculos ni metas, hacía que te mareases



Diversión multijugador. Una de las mejores bazas de Super Mario Kart es compartir partida con un amigo. ¡Delicioso!

un poco (risas). Decidimos entonces introducir paredes y otras cosillas, esperando evitar ese problema.

Miyamoto: Recuerdo ignorar el progreso del Battle Mode durante un tiempo y entonces, un día de repente, ¡había desaparecido del juego! (risas)

Konno: Ah, eso fue en realidad por las limitaciones de memoria que estábamos sufriendo en ese momento. No podíamos introducir tampoco otros personajes...

Kimura, antes mencionaste que replicar el comportamiento de los karts fue para ti lo más complicado de implementar en Super Mario Kart.

Kimura: Estudié durante mucho tiempo las físicas que existen detrás de la velocidad, fricción e inercia, pero pronto me di cuenta que si seguía las físicas al pie de la letra no parecería que estuviéramos jugando. Resulta que en un coche real la sensación de conducir con un volante es similar a la de un dispositivo analógico, y el mando de control de la Super Nintendo utiliza switches digitales. Debido a esa importante diferencia, volví sobre mis pasos y le di vueltas a otro tipo de controles hasta que obtuve lo que buscaba.

Miyamoto: Fue un proceso especialmente complejo. Imitar el comportamiento de un coche real no funcionaba para nada. La única forma que teníamos de seguir trabajando era manteniendo reuniones, discutir continuamente y revisar una y otra vez el trabajo. Me temo por otro lado que compliqué un poco las cosas con mis consejos que no tenían demasiado sentido (risas). "Oh, esto parece que funciona bien aquí, pero parece ser una física un poco extraña… Hmmm, creo que no me gusta, deberíamos cambiarlo". Cambiar de opinión continuamente sólo hizo que Kimura se preocupara sobre el asunto.

¿Cómo llegasteis a la mecánica de derrape que usásteis finalmente en el juego?

Miyamoto: Una de las ideas principales era que el jugador se divertiría conduciendo estos karts de formas que no se puede hacer en la vida real. No sería muy



Arriba. El circuito de karts de Nemu no Sato en la prefectura de Mie, donde los desarrolladores de Super Mario Kart pudieron "investigar sobre el terreno". Operado anteriormente por Yamaha, sigue activo hoy en día y es un destino muy popular para que las compañías hagan actividades relacionadas con la consolidación de sus equipos. **Derecha.** El equipo de desarrollo del juego, incluyendo a miembros que no aparecen en la entrevista. La mujer es posiblemente la compositora, Soyo Oka.



divertido si los karts no pudieran derrapar, ¿verdad? Al mismo tiempo, si derrapasen demasiado no podrías conducir a gusto, así que añadimos algo de agarre, y conseguimos un equilibrio entre ambas mecánicas. El derrape estaba pensado desde el principio, ¿ves? Refinamos la idea con el objetivo de lograr una técnica que cualquier jugador pudiera dominar.

Konno: En la versión final cuando pulsas L o R el kart realiza un pequeño salto, y luego puedes derrapar mientras giras el coche. Pero al principio no sabíamos si esto iba a funcionar. En la vida real, puedes derrapar girando las ruedas al ángulo contrario al de la curva. Tratamos de incorporar este control, pero la mayoría de la gente no podía realizar esta técnica. Siempre derrapaban en exceso, así que abandonamos la idea. Tras muchas pruebas nos quedamos con la mecánica del derrape usando los botones L y R.

Por otro lado, en las carreras reales, derrapar provoca también que la velocidad de los coches disminuya. Los controles en F-ZERO eran algo diferentes, y creo que estaban muy bien, así que pensamos que debíamos incentivar a los jugadores que ya habían aprendido la técnica para que el derrape fuera más rápido.

Sugiyama: Konno y yo hicimos algunas carreras juntos mientras estábamos en la fase de testeo de la jugabilidad. Él decidió derrapar mientras que yo escogí un estilo más normal, con más agarre al asfalto. Fue en ese momento cuando decidimos hacer que el derrape fuera un poco más rápido.

Konno: Aún así, el derrape no está implementado perfectamente en Super Mario Kart, así que aquellos que estén más acostumbrados a conducir sin derrapar seguirán yendo rápido.

"Concentramos nuestros esfuerzos en la experiencia para un solo jugador: si eso era divertido, entonces el modo para dos jugadores también lo sería de forma automática"

Miyamoto: Ahí está la razón de haber implementado las esquinas. Hacer derrapes en Super Mario Kart es una especie de espectáculo para aquellos que estén viendo el juego. Con la intención de motivarlos: "¡mira, tú también puedes correr de esta forma!".

Los objetos juegan un papel muy importante tanto en el modo Grand Prix como en el Match Race. ¿Cómo llegásteis a esa idea?

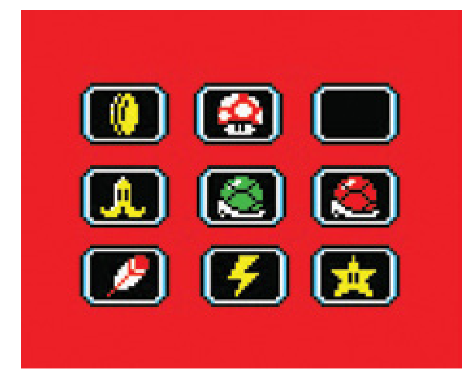
Yajina: Últimamente, en juegos de Pachinko y similares, se han introducido algunas características que pueden modificar el desarrollo del juego, y se han vuelto bastante populares. En Super Mario Kart, cuanto peor sea nuestra posición en la carrera, mejores ítems recibiremos. Me hubiera gustado hacer estos cálculos un poco más complejos, pero en realidad no estoy seguro de que el esfuerzo extra se hubiera visto reflejado en la pantalla.

Konno: Creo que llegamos a un equilibrio. Si consigues situarte en primera posición no te puedes relajar demasiado. Los ítems introducen el factor suerte en Super Mario Kart. Desde luego que aquellos que hayan jugado a F-ZERO de manera muy seria, toda esta idea de la suerte en un juego de carreras lo verán como algo que casi va en contra del género, así que al principio introdujimos una opción para desactivarlos en el modo Grand Prix. Fue nuestra forma rápida de solucionar el problema. Pero creo que al jugar con los objetos te vas dando cuenta de que están implementados de manera equilibrada: te dan algo de esperanza cuando vas el último, y proporcionan la oportunidad de una victoria en el último momento. Así que al final optamos por algo similar a Dr. Mario, y desechamos la posibilidad de desactivar los ítems durante el juego.

Miyamoto: Es algo similar a un kimodameshi* — experimentas miedo incluso si nada ocurre. Es precisamente el que no sepas qué es lo que va a ocurrir lo que hace que sea intenso. Si supieras a ciencia cierta que nada va a ocurrir no te asustarías, ¿verdad? Creo



Velocidad por un 'tubo'. Pocos circuitos son tan gratificantes para correr a toda mecha como los que están ambientados en la 'casa fantasma' de Super Mario World. Los chirridos de las ruedas sobre el piso de madera son un recuerdo imborrable para muchos jugadores de Super Mario Kart.



La 'salsa' de Super Mario Kart. Los ítems originales de Super Mario Kart, toda una promesa de diversión y carreras alocadas.

que esto es algo muy importante para provocar la tensión que experimentamos en los juegos. Creo en lo indeterminado, saber que algo "podría" ocurrir es lo más divertido.

**Kimodameshi es el nombre que se da a un juego informal japonés en el que una persona "prueba su coraje" yendo a un lugar inquietante: por ejemplo, andar solo durante la noche a través de un bosque sería kimodameshi.*

¿Podríais comentar algunos detalles más sobre el proceso de desarrollo?

Konno: Trabajamos todos en el mismo espacio. Estábamos sentados muy cerca unos de otros. Al principio cada uno estaba sentado ocupado en su propia mesa.

Miyamoto: No teníamos un documento de diseño rígido ni nada parecido a eso.

Kimura: Para la programación se nos proporcionó relativa libertad para hacer lo que veíamos que iba a funcionar.

Konno: Las reuniones también fueron muy informales. Fueron más bien una especie de "sesiones de chat".

Miyamoto: Sí, creo que entre el 30 y el 40% de estas reuniones fueron simplemente nosotros hablando.

Konno: Prácticamente no recogí notas durante esas reuniones. Como estábamos tan cerca uno del otro, era más rápido darle una palmadita en el hombro y preguntar directamente, "vamos a hacer esto de esta forma, ¿te parece?". Sólo tomaba notas de aquello que sabía que se me podría olvidar.

Sugiyama: Durante las etapas tempranas de desarrollo, se trataba más bien de realizar prototipos una y otra vez. Alguien sugería una idea, la probábamos rápidamente, y luego la íbamos definiendo con mayor detalle.

Miyamoto: Muchas veces se tiene la idea que el diseño de videojuegos es un trabajo mental, pero en realidad es un trabajo como otro cualquiera. Al final tienes que confeccionarlo todo: no son las ideas las que terminan por hacer un juego. A los estudiantes quizás el diseño de los videojuegos les parezca un trabajo muy divertido en el que te sientas fumando cigarrillos mientras grandes ideas acuden a tu cabeza. En realidad el diseño de videojuegos exige trabajo duro y perseverancia - quiero que los jóvenes interesados en hacer carrera en los videojuegos no tengan una idea equivocada, porque últimamente hemos visto a mucha gente de este porte. Supongo que lo podéis considerar como una advertencia por mi parte (risas).

Por otro lado, además de nosotros cinco, ha habido otros miembros muy importantes en el desarrollo del juego que no han podido estar hoy, como es en la creación de la música o del modelado de personajes. También hicieron un trabajo excelente.

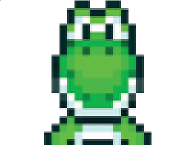
¿Qué tipo de modelado de personajes?

Konno: Todo el arte de los personajes, como cuando Mario da vueltas, es aplastado o recibe un impacto. Fue realmente un trabajo muy complicado.

Para terminar, me gustaría que el productor nos dijera unas últimas palabras: ¿cómo crees que lo ha hecho el equipo con este juego?

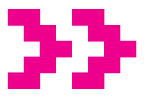
Miyamoto: Como grupo han hecho un trabajo de equipo excelente. Todos sabían cuáles eran los objetivos y trabajaron duro para cumplir con ellos. ¡En cualquier caso, tampoco quiero hacerles demasiado la pelota! (risas).

FINAL LAP



El retro mundillo alternativo

Hay más formas de disfrutar de los videojuegos con base o inspiración clásica, que simplemente recurrir a lo de siempre. ¿Sabías que existe un 'nuevo mundo' ahí fuera?



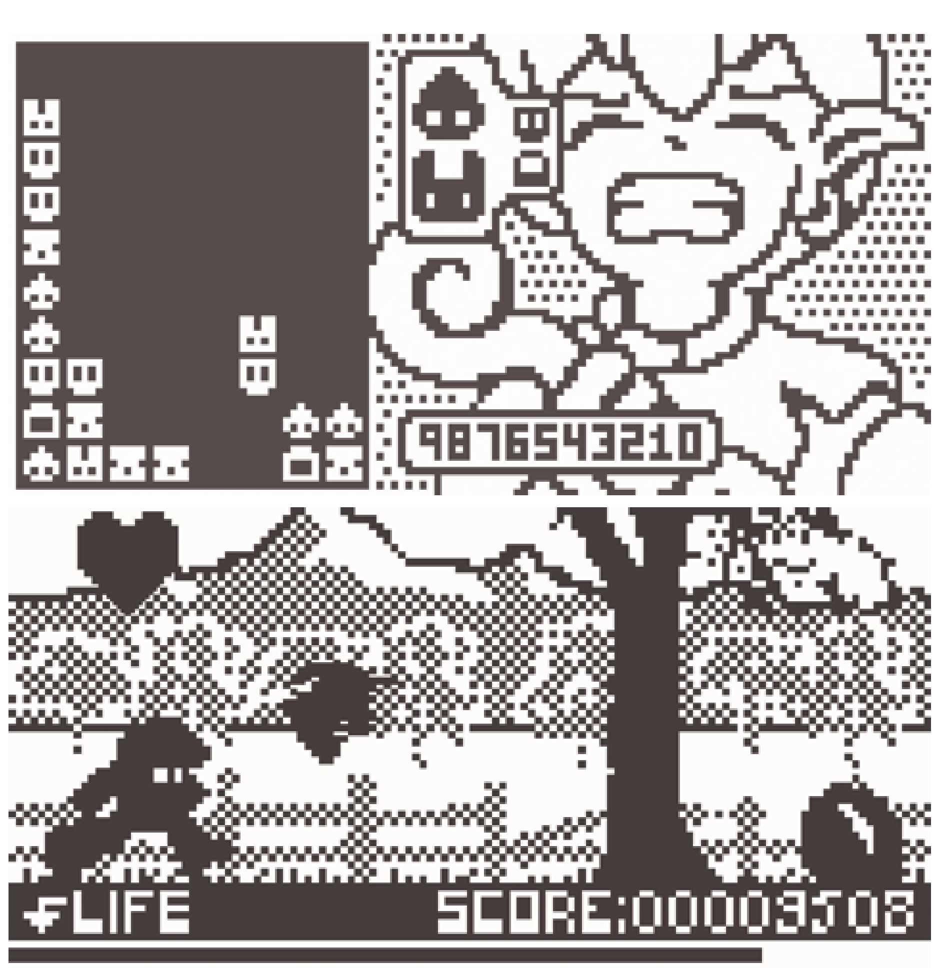
Escribo sobre el Arduboy para así arrojar algo de luz sobre este retromundillo alternativo que bebe muchísimo del nuestro. Personalmente, me lo tomo como un pequeño intermedio al que recurrir ocasionalmente, cada vez que acabo saturado de toda esa gente que se aprovecha de la nostalgia ajena sólo por el vil metal.

Que el retro está más de moda que nunca es algo que no se puede negar. Basta con mirar un poco alrededor para ver cómo marcas de ropa sacan a la venta líneas de camisetas y accesorios, cómo muchos estudios de desarrollo de videojuegos indie tratan de plasmar la esencia de nuestros juegos favoritos tanto en la estética visual como la sonora de sus obras, cómo cada vez hay más y más catálogo nuevo para cacharros viejunos, cómo los jóvenes cada vez se acercan más a conocer los que fueron los padres de su Wii U, de su PS4, de su Nintendo 3DS…

Siempre he creído que existe una tendencia general que nos hace creer que nuestra pasión influye únicamente en el software moderno pero, a decir verdad, el retro llega a rincones insospechados. Por eso me gustaría hablar (ya que me han dejado) de una consola moderna inspirada en nuestro mundo retro: la Arduboy.

Este proyecto nació gracias a un *crowdfunding* iniciado por Kevin Bates hace ya más de un año. Estéticamente es un producto que luce un diseño muy bonito. Consta de una CPU ATmega32u4 y 2,5 KB de RAM. Dispone de 32 KB de memoria flash para almacenar el juego a ejecutar pero carece de conectividad con otros dispositivos, pese a tratarse de una consola portátil, y sólo dispone de dos canales de audio, además del inconveniente de tener *flashearla* cada vez que quieres cambiar de juego. Lo que sí que cabe destacar es la pantalla OLED monocromática de 128x64, que luce impresionantemente bien.

Tras esta pequeña introducción al hardware del dispositivo, hablemos un poco de uno de los estudios que más vida está dando a esta maquinita: el TEAM A.R.G. Aunque no lo creas, se trata de un estudio de desarrollo de videojuegos a la antigua usanza: un grupo de cuatro personas que se lo pasan bien haciendo videojuegos. Lo que más me llama la atención de este grupo es que hayan elegido



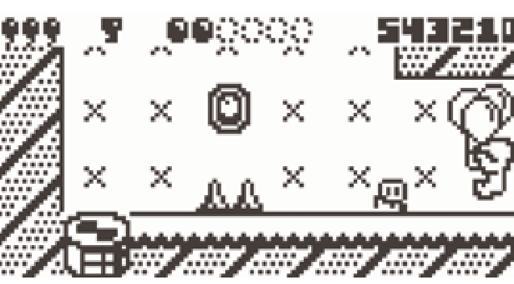
Sin colorines, pero con 'alma'. El detalle de los gráficos compensa la ausencia de colores.

> "Aunque no lo creas, se trata de un estudio de desarrollo de videojuegos a la antigua usanza: un grupo de cuatro personas que se lo pasan bien haciendo videojuegos"









Sin encasillarse. Los juegos que desarrollan los chicos del Team A.R.G. son muy diversos en cuanto a géneros se refiere. En la imagen superior, 'Virus LQP-79', una especie de shooter desenfrenado de perspectiva superior. Debajo, 'Mystic Balloon', un arcade en toda regla.

una plataforma como Arduino para llevar a cabo sus demos y juegos, pudiendo escoger entre otras plataformas más antiguas pero más potentes, teniendo en cuenta el nivel y experiencia que demuestran en sus obras. Y digo Arduino porque su trayectoria empezó mucho antes de la Arduboy. Sus orígenes están en otros proyectos como Arduino Game Shell (una expansión para la Arduino original que la transformaba en una consola de videojuegos) para el que también hicieron peripecias como Pixel Fighter o Dungeons.

Últimamente parece que se han volcado totalmente en este nuevo sistema, haciendo exclusivos sus títulos más recientes. Juegos como Shadow Runner, Virus LQP-79 o Mystic Balloon hipnotizan debido a su asombroso nivel de detalle gráfico, a pesar de la paleta de colores monocromática, gracias a la excelente pantalla de la que dispone Arduboy.

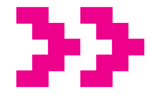
Arduboy se puede comprar desde la web oficial (**www.arduboy.com**) y cuesta unos 39 dólares. A fecha de redacción de este artículo están abiertas las reservas ya que se han quedado sin stock y están preparando el envío de una nueva remesa.

Por: Juan Manuel (Kerunaru), de Retro entre Amigos.



Cómo cargar una imagen de cinta en tu Commodore

Dispositivos desarrollados recientemente nos permiten emular el comportamiento del lector de casetes y cargar las imágenes de cintas preservadas en formato TAP en nuestro Commodore



El tiempo pasa inexorablemente para nuestros viejos ordenadores Commodore de 8 bits y también lo hace para nuestras casetes. Puede llegar el momento en que el casete ya no cargue porque se ha deteriorado, o porque el reproductor C2N no funcione correctamente. Es el fin. Ya no puedes cargar en tu ordenador tus juegos favoritos desde cinta. Afortunadamente, unos locos de la electrónica han diseñado una serie de aparatos y software para que esto no sea un problema y puedas seguir disfrutando de los juegos en cinta en tu Commodore VIC20, C64/128 o C16/116/Plus4.

El primero a comentar es TapDancer, una aplicación para teléfonos móviles y tabletas Android que es capaz de leer ficheros TAP (ficheros que contienen la imagen de una cinta de casete) y traducirlos a audio. El problema es que nuestro Commodore no admite una entrada de audio; además de tener un conector especial con señales adicionales de control, espera que los datos sean digitales (y no analógicos). Una posible solución es conectar la salida de audio del móvil o tableta a una cinta de casete infinita que se introducirá en el C2N (por lo que debe funcionar correctamente) y será éste el encargado de enviar la información digital y las señales de control al ordenador. Otra opción es usar el dispositivo Cassadapt, cuya funcionalidad, entre otras, es la de adaptar las señales de audio que admite como entrada a los valores digitales que entiende el Commodore.



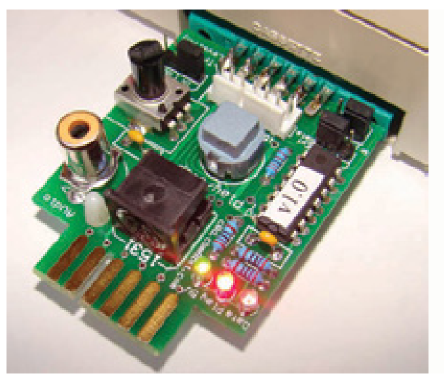
Interfaz del TapDancer. Un multi reproductor de cinta para ordenadores de 8 bits, en Android.

DC2N (Digital C2N) es un dispositivo hardware desarrollado por Luigi Di Fraia que emula completamente el funcionamiento del C2N. Se conecta al puerto de casete y es capaz de leer las imágenes de cinta TAP desde una memoria SD navegando por ella usando una serie de botones y una pantalla LCD. Soporta las versiones 0 y 1 de los ficheros TAP, además de grabar los datos que se envían desde el ordenador en ficheros TAP. El autor ya no da soporte al proyecto, por lo que no es posible comprar nuevas unidades, aunque sigue desarrollando nuevas versiones con diferentes modificaciones y da la posibilidad de ponerse en contacto con él en caso de estar interesados en adquirir una.

“El problema es que nuestro Commodore no admite una entrada de audio; además de tener un conector especial con señales adicionales de control, espera que los datos sean digitales”

C2N-II es también un dispositivo hardware,

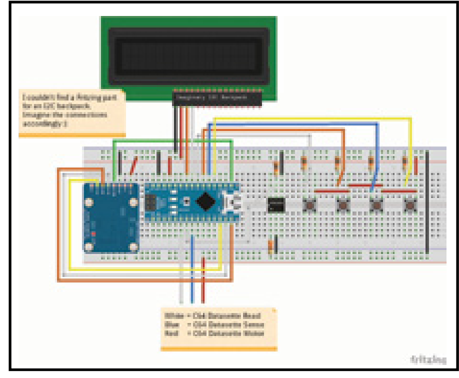








Reproductores hardware. De izquierda a derecha: Cassadapt, DC2N y C2N-II.



Para los más manitas. Esquema electrónico de un reproductor Tapuino.

desarrollado en este caso por Pablo Tomás Campos Valladares como proyecto de fin de carrera en la titulación de Sistemas Electrónicos en la Universidad de Málaga. Tiene las mismas funcionalidades que el DC2N a excepción de la grabación en ficheros TAP. Sin embargo, permite el uso de memorias USB en lugar de tarjetas SD, además de soportar la versión 2 de los ficheros TAP (especiales para Commodore 16/116/Plus4). Este proyecto es completamente abierto, con lo que se dispone de todos los esquemáticos de los circuitos y el código fuente, para construírselo uno mismo si se tienen los suficientes conocimientos de electrónica.

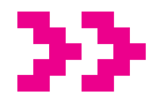
Aprovechando el tirón que tiene Arduino en los últimos años, Peter Edwards ha desarrollado un dispositivo emulador de C2N de bajo coste y carácter abierto, denominado Tapuino. A diferencia del C2N-II, Tapuino es mucho más sencillo de montar y los conocimientos necesarios son también mucho menores. Consta del propio Arduino, un shield para la lectura de tarjetas SD y otro para la pantalla LCD, además de una serie de botones con los que controlar la selección de ficheros y la reproducción como ocurría con los dispositivos anteriormente mencionados.

Como hemos visto, hay varias posibilidades a la hora de poder seguir disfrutando de nuestros viejos juegos en versión cinta en nuestros ordenadores Commodore de 8 bits.

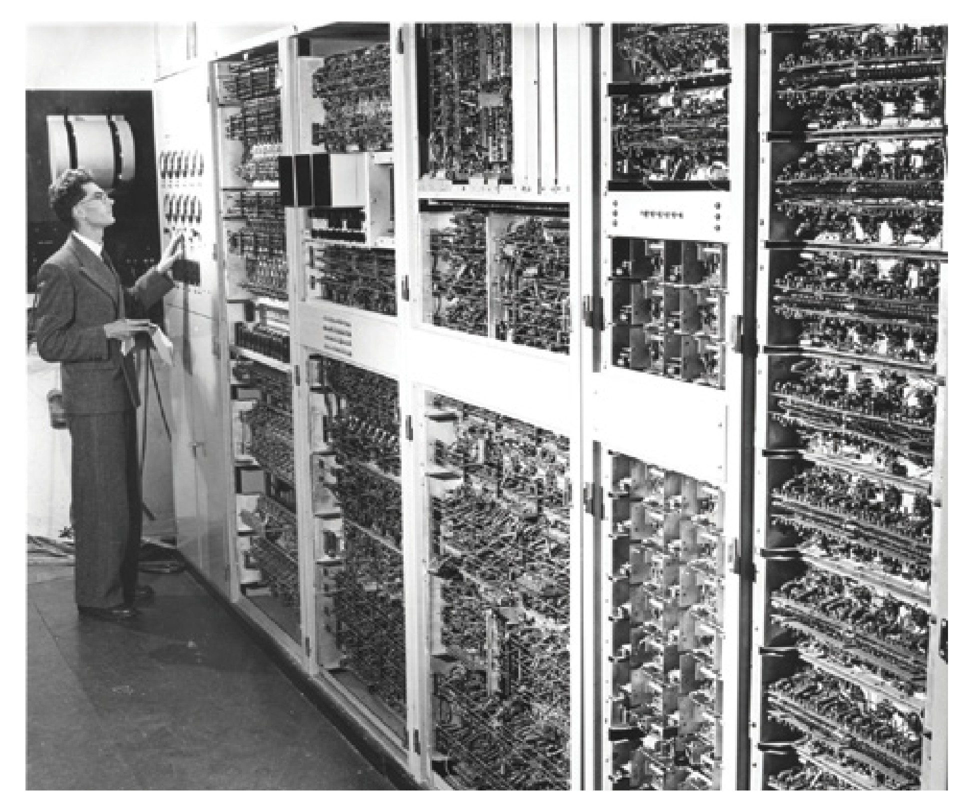
Por: Francis (Equinoxe), de Retro entre Amigos.

El ‘Legado’

El conductor del conocido podcast ‘Retro entre Amigos’ nos acerca esta particular reflexión acerca del coleccionismo de videojuegos y sus posibles consecuencias...



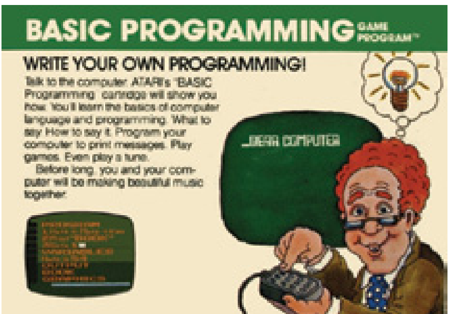
Sí, sí... ya se que suena a peli de terror con muy posibles terceras y cuartas partes dirigidas cada vez por directores menos conocidos pero… permítanme titular así este pequeño artículo sobre el pasado y, sobre todo, sobre el FUTURO.



[Poner aquí dramática música orquestal, preferiblemente by Danny Elfman] Hagamos un corto viaje a los albores del tiempo, allí donde reside la paleoformática… Encontraremos que hace sólo “tres días”, ciertos señores se afanaban sobre teclados de goma con tacto de carne muerta creando, probando y experimentando. Eran los tiempos de los listados interminables, de los libros que circulaban de mano en mano y títulos conocidos sólo por unos pocos. Bajo el tubo catódico inexorable de una TV de 14 pulgadas en glorioso BlancoyNegroVisión, se esforzaba, diligente, aquel retroinformático (¡perdón! En aquellos tiempos, “avanzado informático vanguardista”), con hoy en día incomprensibles comandos, escritos uno a uno. Con todo el esfuerzo de las horas robadas al sueño, aquellas personas crearon pequeños mundos que muy pocos tuvieron el privilegio de visitar. Se crearon habitaciones en la nada, personajes que saltaban, corrían, buscaban y, tal vez, soñaron con algún día ser, como Pinoccios virtuales, “muñecos de verdad”, cuando crecieran para ser un “programa mayor”. Aquellos usuarios de los principios, carecían de todo menos de una cosa: ILUSIÓN VERDADERA. Posiblemente algunos puedan considerar aquella pasión como un simple pasatiempo venido a más. Un hobby que, tal vez, sustituyese al tedioso coleccionismo de sellos, la colombofilia, o vete tú a saber qué otras tareas repetitivas a las que puede dedicarse un ser humano. Un observador lejano en el tiempo -tal vez tú, querido lector-, o un espectador desapasionado, podría “poner las cosas en su sitio” y considere que todo aquello, tantas horas, tanto esfuerzo e imaginación desbordada que tan solo llegaban a llenar 256x192 pixeles, como un simple paso más en el todo que es la computación, la informática, el videojuego, el ... añada por favor el propio lector el submundo o subproducto que desee.

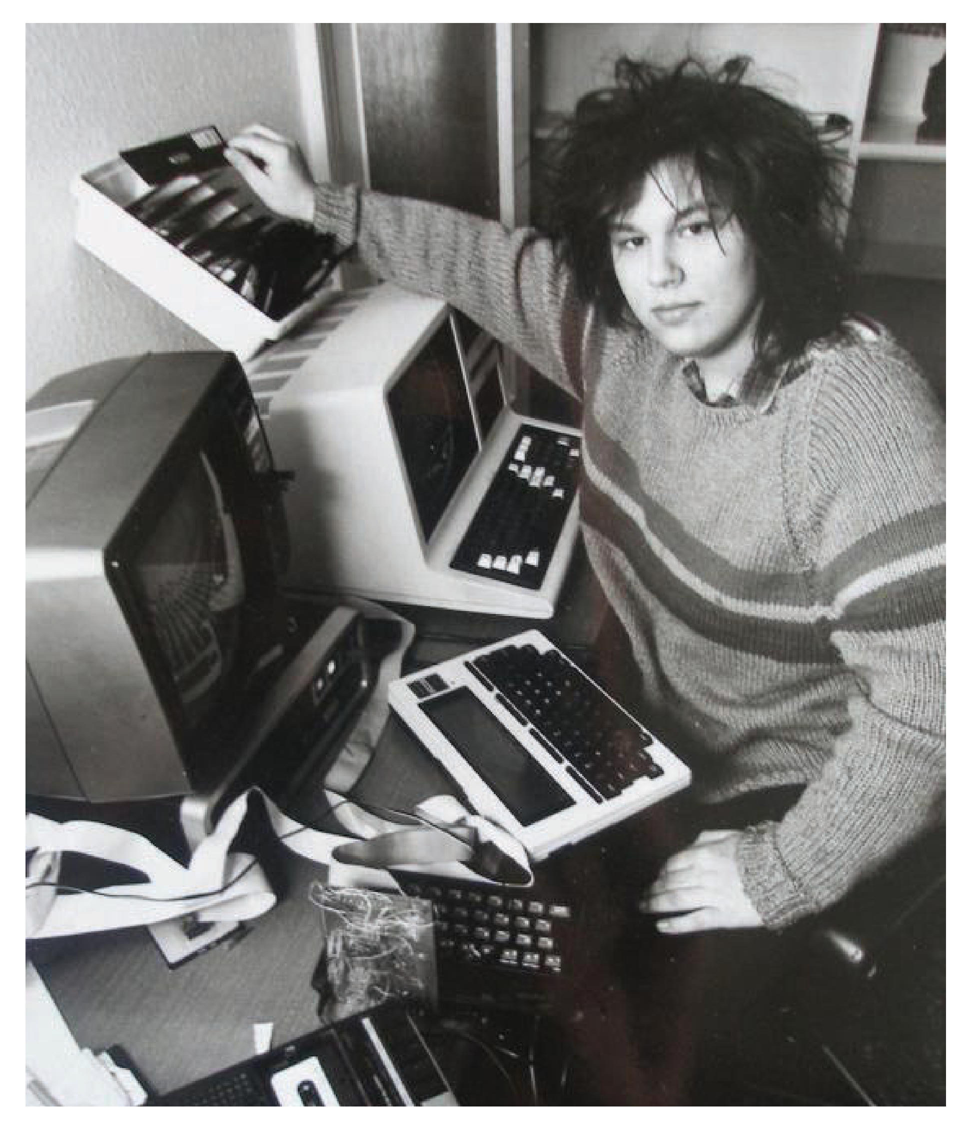
Me van a permitir NO ser un espectador

“Cuando hablo de legado, amigo lector, quiero decir: ¿Quién lleva en este momento la antorcha de ilusión o la pasión en este mundillo nuestro?”



Donde ningún hombre ha ido antes. El BASIC trajo un aparente sinfín de posibilidades, y las puso a una pulsación del botón de Power de distancia.





El Dr. Smith, supongo. Tal vez Matthew Smith no saliera a cartografiar África, pero su trabajo abrió nuevos mundos que muchos pudimos explorar con asombro. Un pionero en toda regla.

desapasionado aquí. He tenido el orgullo de conocer (algunos, al mirar mi fecha de nacimiento en el DNI, posiblemente opinarían que también de SER) uno de esos primeros usuarios. Posiblemente, el único denominador común de gran parte de ellos, de nosotros, fuese tener a la bendita "curiosidad" como su motor. No voy a desperdiciar espacio ahora contando la ingente cantidad de avances que ha provocado a la humanidad esa tan a menudo menospreciada y, denostada curiosidad y que, según la sabiduría popular, "mató al gato". Algunos patrones entre aquellos que comenzaron todo, suelen coincidir. Casualmente. O no. Interés por la ciencia ficción, Star Trek, la ciencia, el lenguaje, el conocimiento... Encontramos personas que afrontaron retos informáticos con el mismo celo que tuvo Champollion al intentar desvelar los secretos de la piedra Rosetta. Por supuesto, las metas eran diferentes; pero la pasión era la misma. O MAYOR.

Mi pregunta, querido lector de RetroManiac, no es hoy si alguien recuerda a aquellos primeros usuarios (ya se ocupan esta revista y ellos mismos de darnos con el bastón en la espalda de cuando en cuando), sino saber, HOY, si su legado está vivo o no. La pregunta sencilla sería: ¿qué legado, qué está diciendo este tipo? ¿Dónde está mi dentadura? Cuando hablo de legado, amigo lector, quiero decir: ¿quién lleva en este momento la antorcha de la ilusión o la pasión en este mundillo nuestro? Por favor, que NADIE señale a los coleccionistas que atesoran locamente más y más máquinas y software para hacerse fotos con ellos como si se tratase de un *selfie* con la famosilla de turno, cuyo único fin es compartirlo con otros



"amigos" y regodearse en los perecederos comentarios de admiración. ¿La *Facebook generation,* acaso? ¿Tantos y tantos hijos del Messenger que, destrozadas para siempre su ortografía y su gramática, jamás volverán a preguntar "POR QUÉ" sino "XQ"? No, no estoy ciego. Veo pasión y ganas en aquellos que vuelcan sus juegos favoritos de la niñez en una representación nueva y mejorada, diferente de aquella que, comercialmente, "asoló" su máquina en su momento. También veo ilusión incontenida en aquellas personas que organizan, a beneficio CERO, eventos retro en los que encuentran la felicidad en el placer de compartir el momento y la afición con otros. Lo que NO VEO, querido lector, es que estemos siendo fieles a EL LEGADO.

EL LEGADO, amigos míos, es mayor, pero nos hemos perdido. Nos mandaron un mensaje, pero nos entretuvimos comentando la calidad del papel y las características de las letras. Olvidamos, porque es humano olvidar, el mensaje de aquellos pioneros. Y sí, digo pioneros aún a costa de saber que comparo al capitán Scott con Paco Menéndez. Y a mucha honra. El LEGADO no es sino una pasión desmedida por el hombre y su creación con la que íbamos a conseguir SER MÁS, vivir MEJOR, PLENAMENTE, liberados de las ataduras del trabajo diario, como las mentes creativas que todos pueden llegar a tener si son cuidadas en un entorno favorable. El LEGADO, amigos, es muy posiblemente una utopía más. Estoy de acuerdo, pero espero que no me nieguen el derecho de reivindicarlo.

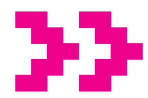
Hace ya casi quince años, Leonard Nimoy (nuestro querido Spock) prestó su voz a un documental de la NASA que se llamaba "El sueño sigue vivo". Es triste pensar que hoy, tal día como hoy, no están vivos ninguno de los dos: ni el sueño, ni Nimoy. Pero, mientras algunos recordemos aquello que impulsó a los que vinieron antes y que, con su esfuerzo y pasión, han levantado el edificio a punto de resquebrajarse sobre el que ahora nos asentamos, quiero pensar que no está todo perdido.

A los hijos del Commodore, Amstrad y Spectrum: con toda humildad, YO OS SALUDO.

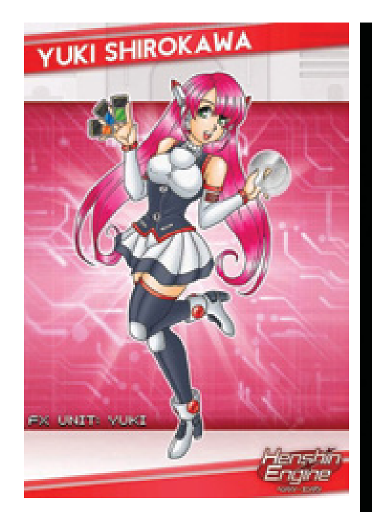
Por: Josua (Ckultur), de Retro entre Amigos.

Henshin Engine. ¡Larga vida a la PC-Engine!

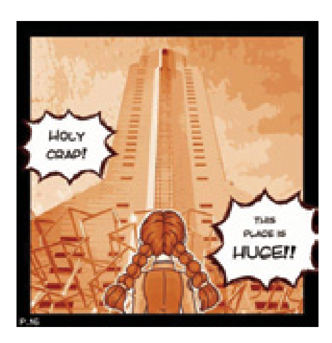
Quizás la consola de 8 y 16 bit más infravaloradas en la escena homebrew. Ya tocaba poner en su sitio a la pequeña maravilla de NEC



De todos es sabido que la escena retro actual está en un constante crecimiento, con productos para muchos de los sistemas clásicos, que de ningún modo están dispuestos a morir. En los últimos años hemos tenido muchos títulos para las más conocidas y exitosas consolas que han pasado por nuestra vida, sin olvidar las toneladas de juegos aparecidos para micrordenadores de 8 bit.



Sistema: PC-Engine CD
Publica: SARU Studio
Desarrolla: SARU Studio
Lanzamiento: Marzo 2017
Género: Plataformas/Aventura



El cómic está disponible en FACEBOOK y cuenta con varios miles de seguidores. Actualmente sigue en desarrollo a la vez que el videojuego.



Acostumbrados ya a ver nuevos proyectos para las máquinas clásicas de siempre, como Dreamcast, Mega Drive, NES... no es tan común ver nuevos títulos para la que fue una digna competidora en la época de las 16 bit, al menos en algunos territorios ajenos al nuestro. PC-Engine, a día de hoy, no está siendo mimada como debería, y salvo puntuales *homebrew* de unos pocos grupos de programación, la pequeña gran máquina de NEC necesita más apoyo en esta escena que poco a poco parece que quiera devorar al videojuego actual.

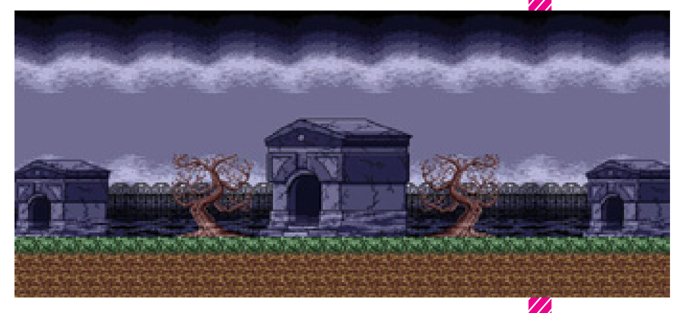
Hace poco saltó a la escena un nombre que levantó la curiosidad de los que amamos esta escena retro que tan de moda está hoy en día: Henshin Engine The Game, un nuevo producto para PC-Engine CD que desde luego no dejó indiferente a nadie, y es que desde las primeras imágenes del juego estaba claro que algo grande se estaba cociendo.

Henshin Hengine nació como un cómic digital de la mano de SARUMARU, un polifacético artista afincado en Las Vegas, amante del estilo japonés y de PC -Engine. El autor nos cuenta en su obra las andanzas de Yuki Shirokawa, una *game tester* que empieza a trabajar en JIPANG ELECTRONICS CORPORATION (JEC), donde descubrirá algo increíble acerca de su sistema favorito, la FX-ENGINE.



Esencia clásica. Los fans de la máquina de NEC podrán ver todo tipo de referencias a sus juegos favoritos en Henshin Engine. Si el lagrimeo de alegría lo permite.

El juego es un plataformas de scroll lateral, al más puro estilo Wonder Boy, y comienza justo en el momento en que Yuki descubre las increíbles cualidades del sistema FX-ENGINE (nombre con claras referencias a un par de consolas de NEC).





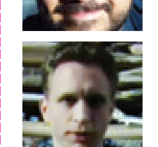
El equipo creativo

Detrás de Henshin Engine hay un grupo de entusiastas del retro y de la consola de NEC en particular, que trabajan en los gráficos, diseño y programación, músicas, etc.

DJ MEDINA (Sarumaru). Ilustrador de la serie de cómics web acerca de Henshin Engine sobre la que se sustenta el juego, y alma mater del proyecto. Podríamos decir que es el productor de este juego y además realiza tareas de grafista pixel art.

David Lee Perry (Nödtveidt). Programador del juego y miembro de Frozen-Utopia y Eponasoft. David está inmerso además en otro gran proyecto que verá la luz muy pronto, también para la máquina de NEC - Lucretia: Demon Princess.

Simon Johansson (Garbled Waves). Compositor sueco, prácticamente desconocido para nosotros. Se ha marcado unos tracks maravillosos, respetando la esencia de los juegos originales a los que de alguna forma homenajean en este título.



Jesse Hernández. La función de Jesse —un simpático tipo de apellido hispano— en el SARU STUDIO es la de realizar todas las tareas que tienen que ver con el marketing y las relaciones públicas.

Justin Cheer (Black Tiger). Un virtuoso del *tile design* que se encarga del diseño de los fondos del juego. Ya colaboró con David en su anterior producción, Mysterious Song.



Cuidando hasta el último detalle. La edicion premium treasure box es impresionante.

Precisamente referencias no van a faltar, o más bien homenajes, ya que cada etapa del juego va a estar "inspirada" en alguno de los muchos clásicos de los que gozó la máquina. Por ejemplo, la etapa llamada "Oni Island" es un claro homenaje a Adventure Island, mientras que en "Castlevampire Z" se va a rendir pleitesía al magnífico Castlevania.

Además, no todas las etapas van a ser de scroll lateral, ya que en Henshin Engine encontraremos etapas de estilo shoot'em up, como en "Satin 50%", un nivel con claras referencias a COTTON y a Lucretia: Demon Princess, el próximo título del sello EPONASOFT para PC-Engine.

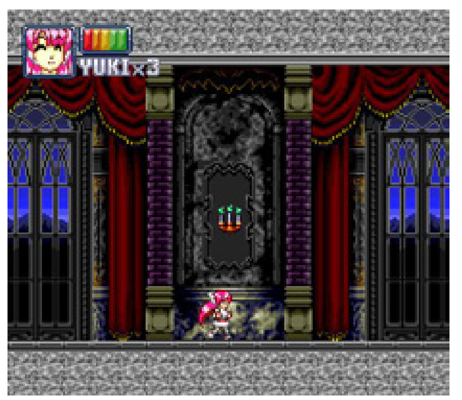
Hay que destacar que las imágenes que se muestran no son definitivas ya que los diseños están siendo revisados y a día de hoy apenas un par de fases son jugables. Lo que sí está casi confirmado es que el jugo contará con un *spin off* en el futuro, sacado directamente de la etapa "Gods Of Lightning", tomando como referencia nada menos que al impresionante Lords Of Thunder.

Cabe destacar el gran trabajo de programación, resultante en un motor gráfico que pone en pantalla un scroll parallax como pocas veces se ha visto en PC-Engine. O al menos eso deja ver la introducción o 'Stage 00', un pequeño tutorial donde veremos a Yuki y a Master En conversando sobre las bondades del FX-ENGINE. Y si importante es el aspecto gráfico, no menos debe de serlo el sonoro, y aquí vamos a poder disfrutar de una impresionante banda sonora como no recordaba desde las increíbles composiciones de Satoshi Myiashita para Gate Of Thunder y Lords Of Thunder, o la no menos épica BSO de Rondo Of Blood, quedando patente por ejemplo en el tema denominado "Bloody Blades" de la etapa "Castlevampire Z" - simplemente increíble.

Si el proyecto es ambicioso, todo el marketing que gira entorno al juego es igualmente impresionante con todo tipo de merchandising y presencia en los más importantes eventos de videojuegos de EEUU. Sarumaru y su equipo cuidan hasta el más mínimo detalle en todo lo referente a Henshin Engine. Allá donde van llevan una cantidad de material impresionante con acabados profesionales. Sólo hay que ver las demos que llevan a los eventos para que los asistentes puedan probar.

Henshin Engine, tras una exitosa campaña en Kickstarter, será llevado a PC Engine, PC/Steam y Dreamcast (y a otras plataformas en el futuro). Además contará con un mini-documental "The Making Of Hensin Engine" obra de Rob McCallum, autor del afamado documental Nintendo Quest.

Sin duda estamos ante el primero de una serie de proyectos de Sarumaru para PC-Engine que van a hacer las delicias de los aficionados a la consola.





Inspirándose en los clásicos. El juego cuenta con claros homenajes a títulos como Castlevania o Cotton.

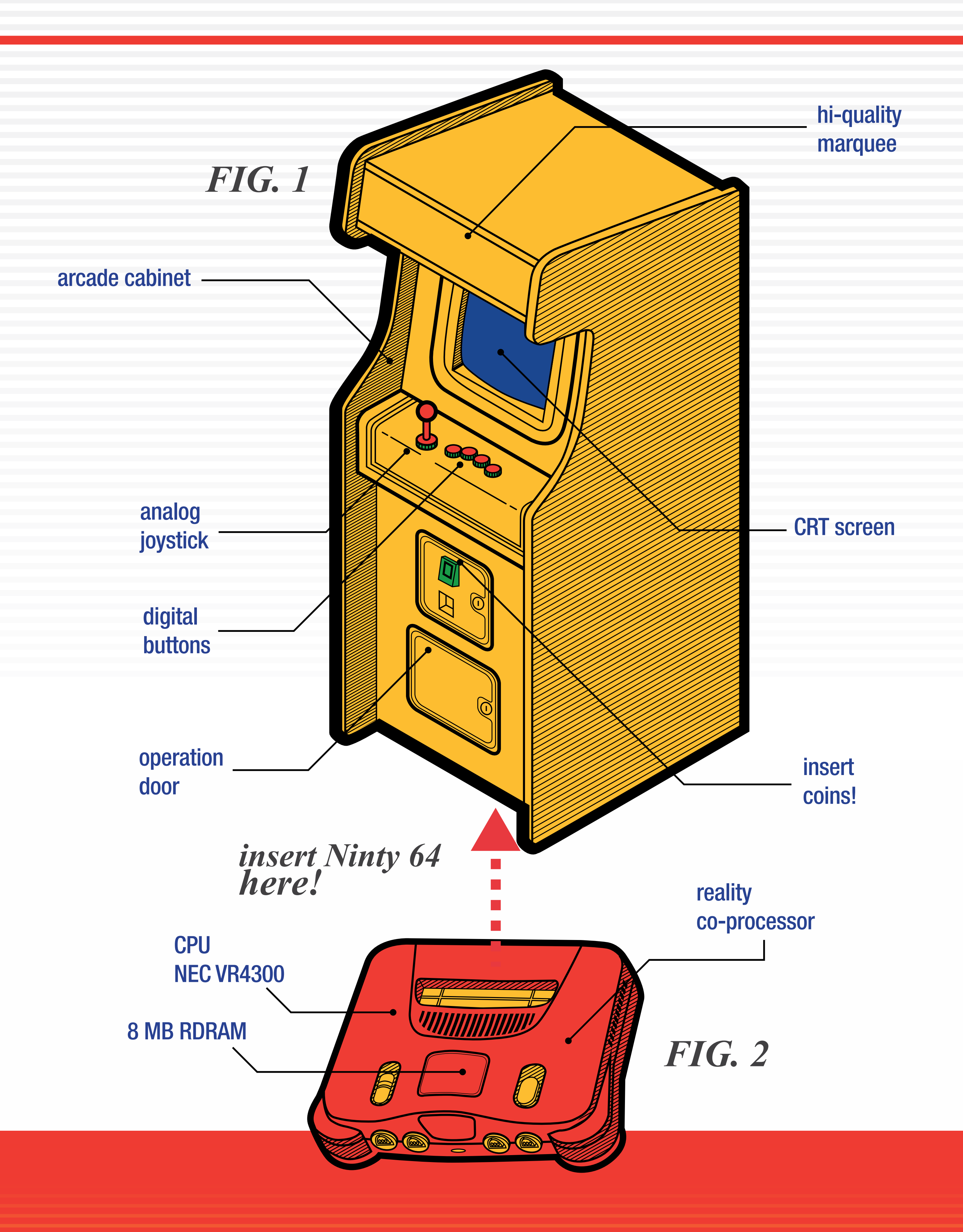
ALECK 64

LA CARA MAQUINERA DE NINTENDO 64



Por David

En la segunda mitad de los 90, Seta y Nintendo comienzan una estrecha relación para lanzar al mercado una placa recreativa basada en Nintendo 64. Lo que parecía una buena premisa para llenar un segmento en los arcade, pronto se convertiría en una oportunidad perdida. Pero, ¿cómo fue el alumbramiento de la máquina y su posterior desarrollo?


FIG. 1
hi-quality marquee
arcade cabinet
analog joystick
CRT screen
digital buttons
operation door
insert coins!
insert Ninty 64 here!
reality co-processor
CPU NEC VR4300
8 MB RDRAM
FIG. 2







👾 ***Primos lejanos.*** Aunque el juego de lucha de RARE se acercaba más al hardware final de la consola de Nintendo, ni las dos partes de 'Killer Instinct' ni 'Cruis'n USA' utilizaron realmente el mismo hardware que Nintendo 64. Sería el primer intento de incursión en los arcade de Nintendo, usando su hardware de 64 bit.

Es de sobras conocida la historia de Nintendo 64 y esos supuestos juegos para recreativa basados en el hardware de la consola, que se fueron anunciando durante los años previos a su lanzamiento. 'Cruis'n USA' y 'Killer Instinct' se publicitaron como "los primeros juegos para Ultra 64", y Nintendo argumentaba que primero aparecerían en salones recreativos para luego hacer lo propio en las consolas de las casas de los usuarios gracias al uso de un hardware idéntico entre ambas plataformas. Promesas...

Al final la cosa no fue así, y mientras algunos juegos de la saga 'Cruis' se desarrollaron para la placa Midway V Unit, totalmente distinta en sus tripas a una Nintendo 64, otros como el tan cacareado 'Killer Instinct' sí funcionaban bajo una CPU similar a la de N64, pero tampoco era "exactamente lo mismo", y lo cierto es que en RARE tuvieron que emplearse a fondo para adaptar el juego a lo que acabó por llamarse 'Killer Instinct Gold' en su versión doméstica.

Sea como fuere, lo realmente interesante de esta historia es que, aunque la primera incursión de la 64 bits en los arcades fue más bien anecdótica (y algo desastrosa, para qué negarlo), lo cierto es que la Nintendo 64 sí llegó finalmente a los recreativos, aunque sólo en Japón y con algunos juegos que quizás no esperarías en un hardware licenciado por Nintendo. Esta es la corta pero interesante historia de la placa Aleck 64.

Si los primeros intentos de aprovechar la inversión y tecnología de N64 en los salones recreativos corrieron a cargo de compañías occidentales —SGI, Midway y RARE, fundamentalmente—, en el caso de la Aleck 64 fue otra 'vieja' conocida del país del sol naciente la que inició la aventura arcadiana. SETA (Super Entertainment and Total Amusement), era una compañía con sede en Kyoto que se caracterizaba más por sus juegos de corte nipón desde su nacimiento en 1985, y por la programación de herramientas de desarrollo, que por su participación en el mercado arcade. Títulos de mahjong y golf conviven en su catálogo con interesantes propuestas como el juego de acción 'Kendo Rage, similar a la saga 'Valis'[1], el competente shooter sobre raíles 'Chopper Attack', precisamente para Nintendo 64, o el no menos curioso 'Tetris 64' para la misma consola, con indicador biométrico incluido y exclusivo para Japón.

Tanteando el mercado arcade

En 1993, SETA inicia una colaboración con Sammy y Visco para crear una placa arcade, la llamada 'Sammy Seta Visco SSV'. Los juegos que albergó el hardware no tienen demasiado interés para el mercado occidental si exceptuamos algunos matamarcianos como 'Vasara' y 'Storm Blade', o por el uso de la licencia Gundam para la realización de 'Mobile Suit Gundam Final Shooting', un juego en primera persona de disparos similar a 'Operation Wolf', 'Terminator 2 The Arcade Game', etc. Sería el primer acercamiento de la empresa al mundo arcade que luego se vería refrendado con la Aleck 64.

No le iría del todo mal a SETA con su compañera de viaje para tratar de repetir experiencia años más tarde, aunque cambiando de tercio y acercándose a un hardware específico para las 3D. Tras una serie de retrasos y cambios en las especificaciones técnicas en el lanzamiento de Nintendo 64[2], posiblemente los inversores estuvieran muy cabreados al inyectar más dinero del previsto en Silicon Graphics, así que no es de extrañar que la 'gran N' quisiera sacarle el mayor partido a su consola de cartuchos tras percatarse de que Sony no era una vulgar comparsa, como habían

«En RARE tuvieron que emplearse a fondo para adaptar el juego a lo que acabó por llamarse 'Killer Instinct Gold' en su versión doméstica»



Por encima de la media. 'Vasara' utilizaba un hardware de principios de los 90 pero resulta más espectacular que cualquier esfuerzo realizado para Aleck 64.

¡A jugar!

Te presentamos los 10 juegos que vieron la luz en el sistema Aleck 64



Eleven Beat

Hudson Soft, 1998

Basado en el anterior 'J-League Eleven Beat 1997' consolero, es el primer juego publicado para la placa y uno de los más atractivos, con sus gráficos simpáticos y personajes cabezones. Para uno o dos jugadores, existen un total de 16 selecciones (entre las que se incluye España), en una especie de campeonato del mundo. De sencillo manejo (sólo tres botones) y rápida acción, quizás su principal problema sea precisamente su cariz arcadiano, con tiempos que apenas duran un minuto y medio y la necesidad de meter monedas continuamente para continuar la partida.



Magical Tetris Challenge

Capcom, 1998

Este juego, mezcla del conocidísimo 'Tetris' con personajes Disney, apareció también en la consola entre 1998 y 1999, según el mercado, convirtiéndose además en el primer (y uno de los pocos) título de la japonesa Capcom para Nintendo 64. Curiosamente la placa carece de ranura para cartuchos y tiene menos RAM que el resto de juegos[3]. Es un título bastante divertido que mejora sobre todo disfrutándolo a dobles con un amigo. Ver como Donald se desespera o se ríe del rival tampoco tiene precio, claro.



Star Soldier: Vanishing Earth

Hudson Soft, 1998

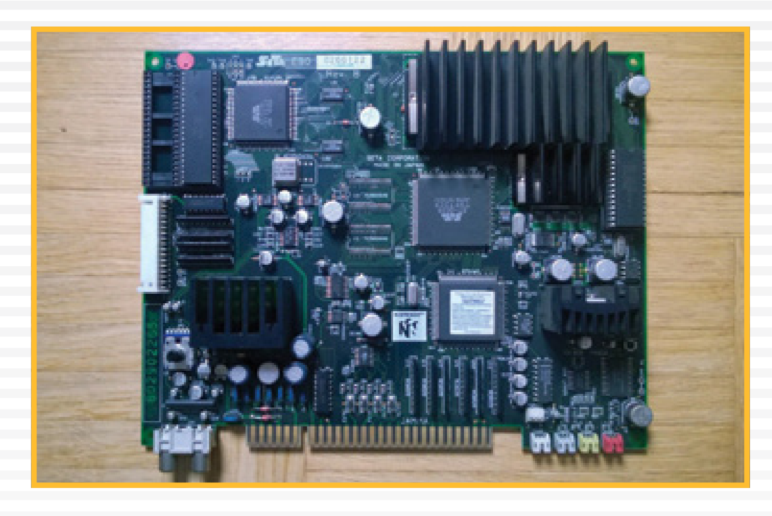
Otro juego de Hudson, y otro de los mejores juegos presentes en el catálogo de la placa. Se trata de la continuación de la veterana saga de matamarcianos que viviría una segunda juventud tras pasear palmito en PC-Engine. Es idéntico a la versión consolera, aunque obviamente aquí hay que meter monedas si queremos obtener más créditos y seguir la partida. Gráficamente no está mal, aunque cambia la perspectiva completamente cenital habitual por una perspectiva con algo de ángulo. Divertido.



Vivid Dolls

Visco, 1998

Vulgar clon del 'Qix' cuyas ilustraciones son semi-eróticas. Controlando una pequeña bola, debemos 'dibujar' en la pantalla diferentes regiones que van descubriendo la fotografía de una chica en segundo plano. Al mismo tiempo habrá que evitar enemigos y recoger power-ups que nos permitirán, por ejemplo, aumentar nuestra velocidad durante un tiempo limitado. Escandalosamente previsible y anodino —existen cientos de clones en diferentes sistemas—, tampoco requiere el uso del japonés para poder avanzar, al igual que ocurre en los juegos anteriores.





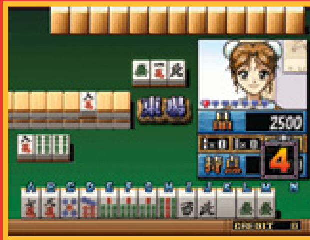
esperado, y se lo había puesto ya muy difícil con su PlayStation y el soporte CD-ROM. Así que, cuando SETA y Visco llamaron a la noble puerta del cuartel general de Nintendo en Kyoto, el bueno de Yamauchi los recibió con una de sus raras sonrisas, encantado de licenciar su tecnología en su propio provecho y estirar lo máximo posible la inversión realizada. Si Sega tenía a su ST-V, y Sony, junto a Namco, la System 11 y 12 inundando los arcades, ¿por qué Nintendo no podía volver a sus orígenes maquineros de la mano de SETA?

Dicho y hecho. En el verano de 1996, tal y como puede leerse en la revista NEXT GENERATION[4], y con la N64 todavía 'calentita' y aún sin haber salido a la venta en mercados como el europeo, Nintendo y SETA anuncian tímidamente su nueva relación contractual y la producción de esta nueva placa arcade. No les llevó mucho tiempo a los ingenieros terminar el hardware, ya que a finales de junio de 1997 podemos leer en



Un joystick analógico. Un ingenioso mecanismo permitía convertir la palanca de la placa en analógica o digital, según decidiera el creador del videojuego. En la imagen de la parte superior, la placa de Magical Tetris (sin cartucho, la ROM está incluida en la propia placa). Arriba a la derecha, otra placa con el cartucho de Star Soldier.





Super Real Mahjong VS

■ **SETA,** 1999

Enésima entrega de la serie dedicada al mahjong creada por SETA. En el juego las partidas se realizan contra 'atractivas' chicas anime, algunas de ellas pertenecientes a entregas anteriores de esta saga y por tanto conocidas por los seguidores de la saga. La coletilla 'VS' permitía que dos jugadores humanos compitieran con dos máquinas conectadas a través de un cable especial, cada uno de ellos representados por alguna de las chicas que formaban parte de este curioso elenco.



Mayjinsen 3

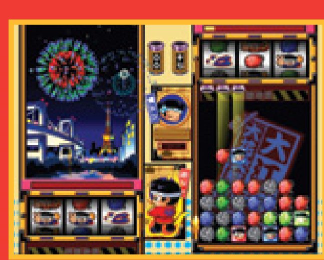
■ **SETA / Able,** 2000

Tercera entrega de una saga de SETA también conocida por los aficionados a estos productos. Conocido como el "ajedrez japonés", el shogi es un juego de estrategia bastante popular que ha pasado no pocas veces por los circuitos de diferentes consolas y sistemas electrónicos. Evidentemente, se hace necesario conocer las normas de dicho juego y tener algo de paciencia con los controles. Seguimos compitiendo con chicas, pero parece que el tono erótico no existe y el idioma también puede ser una barrera importante.

algunos medios como IGN[5] que la placa estaba terminada y lista para ser comercializada. No obstante, en declaraciones a la conocida web norteamericana, Robert Barr, directivo de SETA en su división en Estados Unidos, comentaba que "*hasta donde yo sé, la placa no se venderá en nuestro país, al menos no por SETA. De hecho no está claro si SETA venderá dicha placa ni siquiera en Japón*". En cierto modo estas palabras, poco halagüeñas, describían el modus operandi de la colaboración entre compañías, y es que sería Visco Corporation la que se encargaría de distribuir Aleck 64 al tiempo que SETA hacía los trabajos de diseño y manufactura a partir de la tecnología de Nintendo. En un principio dicha distribución sería exclusiva en Japón, a pesar de que aparentemente estuvo a punto de llegar a Europa de la mano de los italianos Gevin Corporation, expertos en todo lo relacionado con las máquinas arcade, pinball, etc.



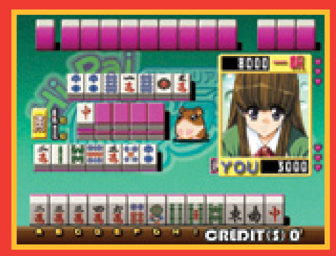
Te presentamos los 10 juegos que vieron la luz en el sistema Aleck 64



Donchan No Hanabi De Doon!

■ **Aruze / Takumi,** 2003

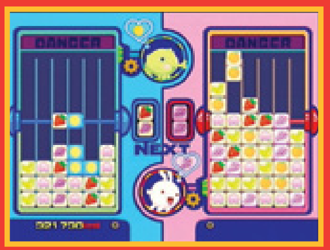
Una pequeña locura de juego que también hizo acto de presencia en GBA en 2004. Mezcla entre el típico juego arcade de puzles tipo 'Columns' con el azar que proporcionan las figuras situadas en la parte superior de la pantalla al modo de una tragaperras. Los tres botones de la máquina sirven precisamente para pararlas y obtener las figuras que caerán en la parte inferior de la pantalla. ¿El objetivo? Derrotar a nuestro oponente lanzándole porquería para llenar su pantalla antes de que haga lo propio con la nuestra.



Hi Pai Paradise

■ **Aruze / SETA,** 2003

Más mahjong y más imágenes algo picantorras en este juego totalmente prescindible y anodino diseñado por Aruze. Nada nuevo bajo el sol: se trata de un título que sigue a pies juntillas el conocido juego de estrategia y azar con origen chino, que usaba en la máquina original un control especial, y que no ofrece ningún aliciente para el jugón occidental, a no ser que sea un auténtico fanático de este juego. No contentos con esta entrega, Aruze publicó al menos una secuela bautizada como 'Hi Pai Paradise 2 - Onsen ni Ikou Yo!' en un hardware diferente.



Kuru Kuru Fever

■ **Aruze / Takumi,** 2003

A Takumi debió de gustarle el esquema de juego de títulos como 'Puyo Puyo' o 'Columns', ya que en su segundo producto para Aleck 64 repitieron con un arcade divertido que no carece de cierto interés. A sabiendas de que no es necesario saber japonés para disfrutar del mismo, 'Kuru Kuru' introduce una novedad en la mecánica, y es que si cogemos la fruta preferida de nuestro personaje durante la partida, la pantalla dará un giro poniéndole las cosas más difíciles al contrario. Un candidato muy serio a ser probado en su modalidad para dos jugadores.



Tower & Shaft

■ **Aruze,** 2003

Único plataformas en el exiguo catálogo de la placa de SETA, que llegaría al final de su vida, 'Tower & Shaft' no carece de cierto encanto. Si jugamos con Tower, nuestro objetivo será subir a lo más alto, ayudándonos del salto de nuestro personaje y las plataformas dispuestas por el escenario. La dificultad radica en que nuestro protagonista se mueve de forma automática y sólo controlaremos la potencia de salto. Jugando con Shaft el objetivo es justo el contrario, y es que el scroll va de arriba a abajo, evitando caer al fondo de la pantalla.



Seguramente le vieron las orejas al lobo a tiempo y decidieron no tirarse a la piscina con la mentada placa.

Barr, en las mismas declaraciones, también hacía hincapié en la posición de SETA en el mercado consolero del momento: "*Hay que recordar que Seta ha sido desde el principio una compañía especializada en la investigación y el desarrollo, que ha trabajado codo a codo con Nintendo. Hemos realizado herramientas para Super Nintendo, NES, y ahora estamos haciendo lo mismo para N64. Quizás no vendamos las placas en Japón, es muy pronto para confirmarlo*". Fuertemente basada en la consola, con algunos cambios mínimos para adaptar la placa al estándar JAMMA de las máquinas recreativas, más memoria RAM por defecto (8 megas), y utilizando cartuchos como soporte para los juegos, en realidad lo que se escondía debajo del capó no era más que una consola con pequeños cambios. En el número de la revista Edge[6] de septiembre de 1997, se confirmaba el final del desarrollo del

«La mayoría de los juegos publicados utilizaron el primer tipo de placa, y sólo 'Variant Schwanzer', un shooter terminado pero no publicado oficialmente, parece usar la placa más potente»

El caso 'Rev Limit'

Las carreras que todo 'nintendero' deseaba en su consola.

Divertido como pocos, el caso de 'Rev Limit' siempre será recordado por los seguidores de Nintendo, que vieron como un arcade de carreras bastante prometedor se esfumaba a medida que pasaban los años. Anunciado en 1997, fue sospechoso que hasta bien entrado su desarrollo ningún medio escribiera sobre una versión jugable: ¡no existía! Se rumoreó que el juego podría aparecer en la propia placa Aleck 64 dado su cariz aparentemente arcade, aunque en una entrevista concedida a la revista inglesa '64 Magazine'[7], el diseñador de SETA, Y.H., declaraba que "*buscaban un juego realista que penalizara al jugador cuando chocase contra las paredes o eligiera mal los parámetros del coche*".

Por fin, en el Shoshinkai del 97 estuvo disponible una versión jugable para público y medios, aunque las impresiones no resultaron ser lo esperado: una baja sensación de velocidad y una jugabilidad dudosa hicieron que Nintendo presionara, pidiendo a los ingenieros de SETA que trabajasen más en el proyecto y lo pulieran hasta un estándar aceptable. Continuos retrasos lastraron un juego muy anticipado que llegó también a anunciarse para el 64DD, aquel sistema de almacenamiento extra exclusivo para Japón que tampoco cumplió las expectativas. Finalmente fue cancelado y, por supuesto, jamás apareció en la placa arcade, aunque recientemente ha aparecido un prototipo del cartucho en Internet.







¿Un futuro prometedor? En esta página, algunos de los pocos *flyers* publicitarios que pueden encontrarse en Internet sobre la placa. En la imagen inferior se aprecia el auncio de los juegos de golf y tenis que nunca llegaron a cristalizar en el arcade.

hardware y se comentaban algunos datos preliminares de la placa, como la existencia de dos versiones: la Type-A, más similar a la consola con una CPU 'overclockeada' a 125 MHz, y la Type-B, que incorporaría algunas mejoras con respecto a la Nintendo 64 original, gracias a un "*mejor sonido y manejo de sprites (1.000 sprites simultáneos en pantalla) y circuitos 2D dedicados*". En realidad parece que la mayoría de los juegos publicados utilizaron el primer tipo de placa, y sólo 'Variant Schwanzer', un shooter terminado pero no publicado oficialmente, parece usar la placa más potente, convirtiéndolo de forma automática en un juego incompatible con la N64. Edge iba un poco más lejo especulando con que 'Rev Limit', el esperado juego de carreras arcade de SETA, "*sería uno de los primeros juegos en publicarse para la placa*". Evidentemente, esto no ocurrió, convirtiéndose en una piedra más en el camino hacia la nada de este juego.

SETA anunciaría en una nota de prensa enviada a nivel internacional, que esperaban distribuir 10.000 unidades de Aleck 64 para finales de 1997, una cifra tal vez muy optimista para un sistema al que aún no se habían subido las desarrolladoras a pesar de prometer que los programadores podrían "*usar las herramientas ya conocidas para N64 y aprovechar las actualizaciones y mejoras de las librerías que irían lanzando de forma periódica*[8]". Curiosamente, la información es tratada de diferente forma según el medio, y en la revista española Hobby Consolas de septiembre de 1997[9], se considera a Aleck 64 como una especie de caballo de troya en los recreativos del software consolero, y no como una máquina independiente: "*El objetivo es promocionar los títulos de N64 dentro de los salones arcade, y al mismo tiempo ofrecer a los jugadores la siempre atractiva posibilidad de disfrutar con algunos títulos del catálogo de Nintendo en una máquina recreativa*".



También fútbol. La versión consolera de 'Eleven Beat' es más divertida y duradera. Por lo demás, el engine gráfico es exactamente el mismo. Imagen: NESWORLD.

Puede que esta conclusión fuera simple especulación, o que en los medios de la época se jugueteara con que Nintendo y SETA tendrían la misma intención inicial que Sega y Sony con sus respectivas placas arcade, carne de cañón para realizar conversiones domésticas que atrajeran a jugones gracias a unas conversiones muy fieles para sus respectivas consolas de 32 bit. En la EGM norteamericana también de septiembre del 97[10] se coqueteaba con la misma conclusión: "*El sistema está en las últimas fases de producción, y algunas third-party podrían publicar primero sus juegos para N64 en los arcade, y luego llevarlos hasta el ámbito doméstico*". En definitiva, aunque algunos juegos fueron publicados en los dos ámbitos, el doméstico y el de los salones recreativos, ésta no fue la tónica ni mucho menos, y como veremos a continuación, dicho catálogo, a pesar de estirarse hasta nada menos que 2003, no dio para mucho...

¿Y los juegos?

Un panfleto publicitario definía a la Aleck 64 como "*un sistema arcade con arquitectura de Nintendo 64 que abría las puertas a nuevos videojuegos, gracias a sus movimientos y gráficos realistas, el alto rendimiento a bajo coste, el sistema anti piratería y un amplio catálogo de juegos*". El sistema de la placa, que permitía insertar una especie de cartuchos con la ROM del juego al estilo ST-V, y por tanto ahorrando el coste del operador al no necesitar cambiar toda la placa para cambiar el juego, no era ni novedoso ni era compatible con los cartuchos consoleros, un opción que podría haber sido

Especificaciones técnicas

¿Qué hay bajo el capó?

CPU: R4300i a 93,75 MHz.
Coprocesadores: RCP (Reality Coprocessor) a 62,5 MHz. Caracterizado por la programación 'microcode' que en buenas manos conseguía obtener unos resultados fantásticos 'estrujando' al límite la potencia de estos procesadores. En su interior se encuentran por un lado el RSP (Reality Signal Processor), el microprocesador encargado de los cálculos 3D, efectos como el antialias, etc., además de procesar algunas tareas sonoras, y por el otro el RDP (Reality Display Processor), que convierte dichos cálculos en gráficos, gestiona el Z-buffer y proporciona la salida de vídeo.
Memoria: Rambus D-RAM 36 Mbits.
Resolución de pantalla: 256x224 o 640x480 (entrelazado)
Colores: 16,8 millones de colores de los que 32.000 pueden aparecer en pantalla al mismo tiempo.
Efectos gráficos: *Z-buffering*, antialias, niebla, transparencia, ***raytracing***, mapeo de texturas (filtro bilinear, mapeo MIP, tri-interpolación ***mip-map***, corrección de perspectiva, environment mapping, sombreado *gouraud*).
Sonido: Estéreo, máximo 48 kHz 16-bit. Cartuchos de 4 a 64 Megabytes (32 a 512 Megabits).





«El nivel gráfico y diseño de estas producciones no resultarían especialmente destacables, y menos para un salón recreativo, donde priman la espectacularidad y los movimientos rápidos»

muy interesante en aquel tiempo para según qué tipo de juego.

En cualquier caso son afirmaciones muy rotundas que sólo se pueden demostrar con los juegos, y estos no llegarían hasta 1998, cuando por fin estuvo disponible para el público japonés en los salones recreativos la primera oleada, por llamarla de alguna forma, de títulos para el sistema: 'Eleven Beat' y 'Star Soldier: Vanishing Earth' de Hudson; 'Magical Tetris Challenge' de Capcom, y 'Vivid Dolls', una especie de 'Qix' o 'Gals Panic' desarrollado por Visco, y cuya característica más reseñable es su carácter semi erótico, dado el tipo de ilustraciones que aparecían durante nuestras partidas. Tanto 'Star Soldier' como 'Magical Tetris' aparecieron también en las consolas japonesas más o menos al mismo tiempo que las versiones arcades. El nivel gráfico y diseño de estas producciones no resultarían especialmente destacables, y menos para un salón recreativo, donde priman la espectacularidad y los movimientos rápidos para atraer al público, y más teniendo en cuenta que competía con los juegazos 2D de Capcom o SNK, o las ya consagradas tres dimensiones espectaculares de Sega y Namco con títulos como 'The House of the Dead', 'Virtua Striker 2', 'Soul Calibur', 'Scud Racer' o 'Time Crisis II'. Con todo, SETA no se ablandó, y al año siguiente seguirían publicando nuevos juegos para la plataforma, aunque pronto se vería que el hardware sería utilizado para otro tipo de juegos más pausados y orientados a un público más adulto.

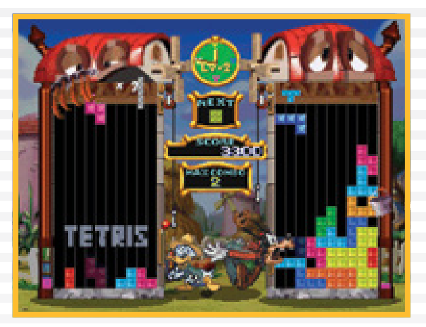
Así, en 1999 saldría a escena 'Super Real Mahjong VS', una nueva entrega de una serie muy conocida por los seguidores de este milenario juego de estrategia de origen chino. En el título de SETA no faltarán las chicas diseñadas al estilo anime que se irán aligerando de ropa a medida que ganamos la partida. Poco interesante para el público occidental. Ese año sería también el del anuncio y lanzamiento frustrado del posiblemente juego más interesante para la Aleck 64: 'Variant Schwanzer', un matamarcianos de corte vertical bastante atractivo que se quedó en el almacén a pesar de estar terminado. Recientemente han aparecido algunas placas e incluso





hay vídeos subidos a la red de partidas completas. Un juego espectacular si tenemos en cuenta el hardware sobre el que corre, aunque por lo visto también posee una baja dificultad, algo no muy del agrado de los seguidores más recalcitrantes del género. Los siguientes meses se presentarían algo tristes igualmente, con la salida de 'Mayjinsen 3' entre 1999 y el año 2000 (las fuentes no se ponen de acuerdo), continuación de otra conocida serie de SETA y otro juego de mesa, el shogi, muy popular en Japón, conocido como "el ajedrez japonés". SETA ya publicó un título de lanzamiento en





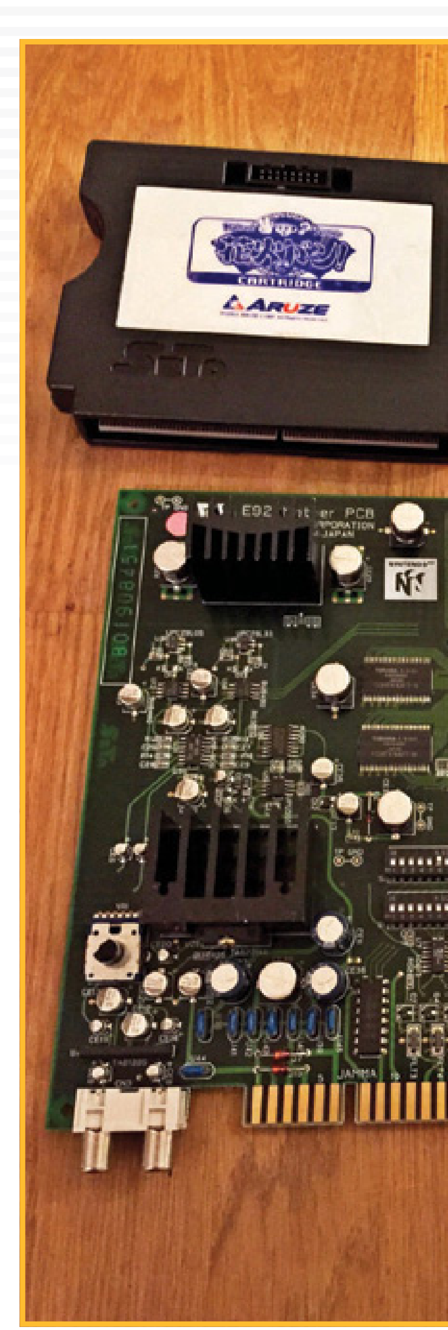


Japón para N64 de similar temática: 'Saikyou Habu Shogi'.

Quizás con la intención de revitalizar lo que podría parecer un interés escaso por parte de los operadores, Visco y SETA estuvieron presentes en la feria 'The Amusement Machine Show' que se celebraba cada año en Tokyo. Organizada por la JAMMA (Japan Amusement Machine and Marketing Association), era el encuentro arcade preferente junto al AOU Show, que también tenía lugar anualmente. En la edición del año 2000, Visco volvió a anunciar el hardware Aleck 64 como "*un sistema compatible con N64 desarrollado por SETA, y para el que están disponibles 'Eleven Beat: World tournament' o*

«Quizás con la intención de revitalizar lo que podrían parecer un interés escaso por parte de los operadores, Visco y SETA estuvieron presentes en la feria 'The Amusement Machine Show' que se celebraba cada año en Tokyo»





Variant Schwanzer

El matamarcianos que nunca fue, acaba por ser rescatado del infierno de los arcade olvidados

El otro matamarcianos para el sistema, nunca vio la luz oficialmente. Diseñado por SETA y Sigma, parece que el juego estaba terminado pero se rumorea que la poca aceptación durante el periodo de pruebas pudo ser una de las causas que lo llevaron a no ser producido para los salones recreativos. Algunos medios occidentales hablaron del juego presente en la AOU (Amusement Machine Operators) de ese mismo año: "El primer gran juego en llegar a la Aleck 64 (una placa basada en el hardware de N64) es un matamarcianos donde en lugar de naves, nos enfrentamos a extrañas criaturas que parecen sacadas de la Atlántida"X. Otros medios japoneses se hicieron eco en el año 2000 del juego y su inminente salida[15]. Sin embargo, poco más se supo de 'Variant Schwanzer' hasta el verano de 2015, cuando apareció en Internet un vídeo de una partida completa a lo que parecía el juego terminado, distribuido por el canal en YouTube del conocido salón recreativo Mikado[16]. El juego, en definitiva, existía, y poco después el conocido Shou, un integrante de la escena arcade que se dedica a recuperar placas olvidadas o aparentemente inexistentes, demostró que se había hecho con una de 'Variant Schwanzer'X con la consiguiente esperanza de que acabe 'dumpeado' y en manos del equipo detrás de MAME para al menos poder emularlo.



Alta resolución. Algunos juegos usaban el modo de alta resolución de Nintendo 64 (640x480 píxels) para las pantallas de presentación.





'Star Soldier: Vanishing Earth' entre otros juegos", como informaba la web Gamespot[12] en mayo de ese año. También se anunciaron juegos como 'St. Andrews Old Course' y 'Let's Smash', tal y como se aprecia en el panfleto publicitario de las páginas anteriores. Ninguno de los dos aparecieron para la placa, aunque si que lo hicieron para la consola doméstica, en el segundo caso renombrado para el público occidental como 'Centre Court Tennis'.

El año 2000 sería prácticamente el canto del cisne de Nintendo 64. Los últimos grandes juegos para la consola, como 'Pokemon Stadium', 'ISS 2000', 'Kirby 64', 'Turok 3', 'Majora's Mask' o 'Perfect Dark' anticiparon la caída de la 64 bit ante el empuje de las nuevas consolas y la futura llegada de GameCube en septiembre de 2001. En el panorama arcade la cosa tampoco pintaba demasiado bien, y hay que esperar hasta 2003 para que aparecieran de golpe los cuatro últimos juegos en Aleck 64: 'Donchan No Hanabi De Doon!', 'Tower & Shaft', 'Hi Pai Paradise' y 'Kurukuru Fever'. Los cuatro ya bajo la tutela de Aruze, la empresa madre de SETA. Curiosamente, los dos primeros fueron publicados también en Japón para Game Boy Advance un año más tarde, en 2004. 'Donchan' es una extraña mezcla entre 'Columns' y juego de tragaperras para uno o dos jugadores; 'Tower & Shaft' es ciertamente un divertido juego de plataformas verticales en el que sólo contaremos con un botón para saltar y el joystick para mover a nuestro personaje; 'Hi Pai Paradise' resulta ser otro juego de mahjong algo picantillo; finalmente, 'Kuru Kuru Fever', una especie de 'Columns' con frutas en vez de joyas.

Y aquí termina el periplo de Aleck 64, una placa que pasó sin pena ni gloria por el mercado japonés, poco recordada y que ha vuelto al candelero gracias a la emulación en sistemas como MAME y a los parches que permiten jugar con estos juegos en un emulador de Nintendo 64, o directamente en la consola a través de dispositivos como el Everdrive 64, gracias al esfuerzo de investigadores como Zoinkity de los foros de Assemblergames[13]. Quizás sólo reservado a los más curiosos, lo realmente interesante es saber que Nintendo 64 sí tuvo presencia en los recreativos, aunque ni mucho menos con el empaque de Sega o Sony-Namco. ¡Otra vez será, Nintendo!

Bibliografía:
[1] RetroManiac nº5, pág. 102.
[2] RetroManiac nº5, pág. 54.
[3] https://goo.gl/SI7Ur4
[4] NEXT GENERATION, número 33, pág 34.
[5] https://goo.gl/v9jbNn
[6] Edge, núm. 49, pág. 9
[7] 64 Magazine, núm. 6 pág. 11
[8] Edge, núm 49, pág. 9
[9] Hobby Consolas núm. 72, pág. 16
[10] EGM, núm 98, pág. 23
[12] https://goo.gl/XRlHZd
[13] https://goo.gl/3EYF4H
[14] https://goo.gl/3EYF4H
[15] https://goo.gl/UY80yQ y Arcadia Mag, vol. 2.
[16] https://goo.gl/tEZhvd



El arranque de los 32 y 64 bits trajo consigo una nueva hornada de competidoras. Veíamos desfilar un montón de propuestas en forma de máquinas como 3DO, Atari Jaguar o la PlayStation de Sony. A la espera de ver cuál se llevaba el gato al agua, muchos juegos salían en aquellas que compartían características - de hecho, la primera versión de D fue la de 3DO.

D



SISTEMA: PlayStation
AÑO: 1995
GÉNERO: Aventura gráfica
PROGRAMACIÓN: WARP
PUNTUACIÓN: ***

Lo primero que llamaba la atención de D era su voluptuosa caja y es que, según la versión, el juego necesitaba de varios discos - hasta 3 en PSX. No era para menos, ya que el título de Kenji Eno hacía un obligado uso de todas las innovaciones que permitía el por aquel entonces pionero soporte digital.

Todo el juego se podía decir que era una enorme CGI interactiva, con una banda sonora de calidad orquestal y una buena dosis de efectos y voces digitalizadas. Estas virtudes lo convertían en una especie de aventura gráfica interactiva de terror en primera persona con puzles y algún que otro sobresalto. Todo ello salpicado con algunas reminiscencias de los juegos en formato FMV vistos en Mega-CD.

La historia del juego nos sitúa en un hospital de Los Ángeles, en el año 1997, donde ha tenido lugar una auténtica carnicería. El autor de la matanza parece ser Richtler Harris, uno de los más reputados médicos del país. La policía tiene acordonada la zona a la espera de poder detenerle, aunque antes permiten que sea su propia hija Laura la que se interne en el edificio para intentar disuadirle y que se entregue sin causar más víctimas. Así que metidos en el papel de Laura debemos descubrir los motivos que han llevado a su padre a tales extremos.

Éste fue uno de los primeros títulos que entraron en casa junto a mi PSX y la verdad es que el apartado gráfico impactaba muchísimo en aquella época; era el típico que le enseñaba a todas las visitas para que se dieran cuenta de lo que podía hacer esa nueva máquina que usaba discos “como los de música” en vez de cartuchos. Recuerdo completarlo varias veces con distintos amigos, y es que en apenas un par de horas podías hacértelo entero si no te quedabas atascado en algún puzle.

A día de hoy puede parecer que ha envejecido algo mal; a fin de cuentas, no dejan de ser secuencias CGI con más de 20 años y se nota que son muy primigenias. También se muestra bastante tosco y lento a la hora de moverse, por no hablar de los bordes negros y la baja resolución, pero yo le guardo un especial cariño. Si es la primera vez que os ponéis a los mandos y lo contextualizáis en su momento, seguro que lo disfrutaréis. Ah, y luego vendría el genial ‘Enemy Zero’, pero ése lo dejamos para futuras entregas de esta sección.


LAP
3/3
10
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH

F-Zero X

El menor de dos males. La gente de Nintendo tuvo que sacrificar ciertos elementos en términos de fidelidad gráfica, pero a cambio nos propusieron un juego capaz de mover hasta 30 vehículos en pantalla a unos 60 FPS sólidos como una roca. La sensación de velocidad palía toda carencia visual, con creces.



SISTEMA: Nintendo 64
AÑO: 1998
GÉNERO: Carreras futuristas
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: *****

'F-Zero X' de Nintendo 64 no tiene un apartado gráfico imponente, ni quizás lo tenía en su momento, pero verlo en movimiento es una delicia para los sentidos, y más cuando tienes el mando en las manos. Pocos juegos, por no decir ninguno, se movían a la velocidad de este cartucho.

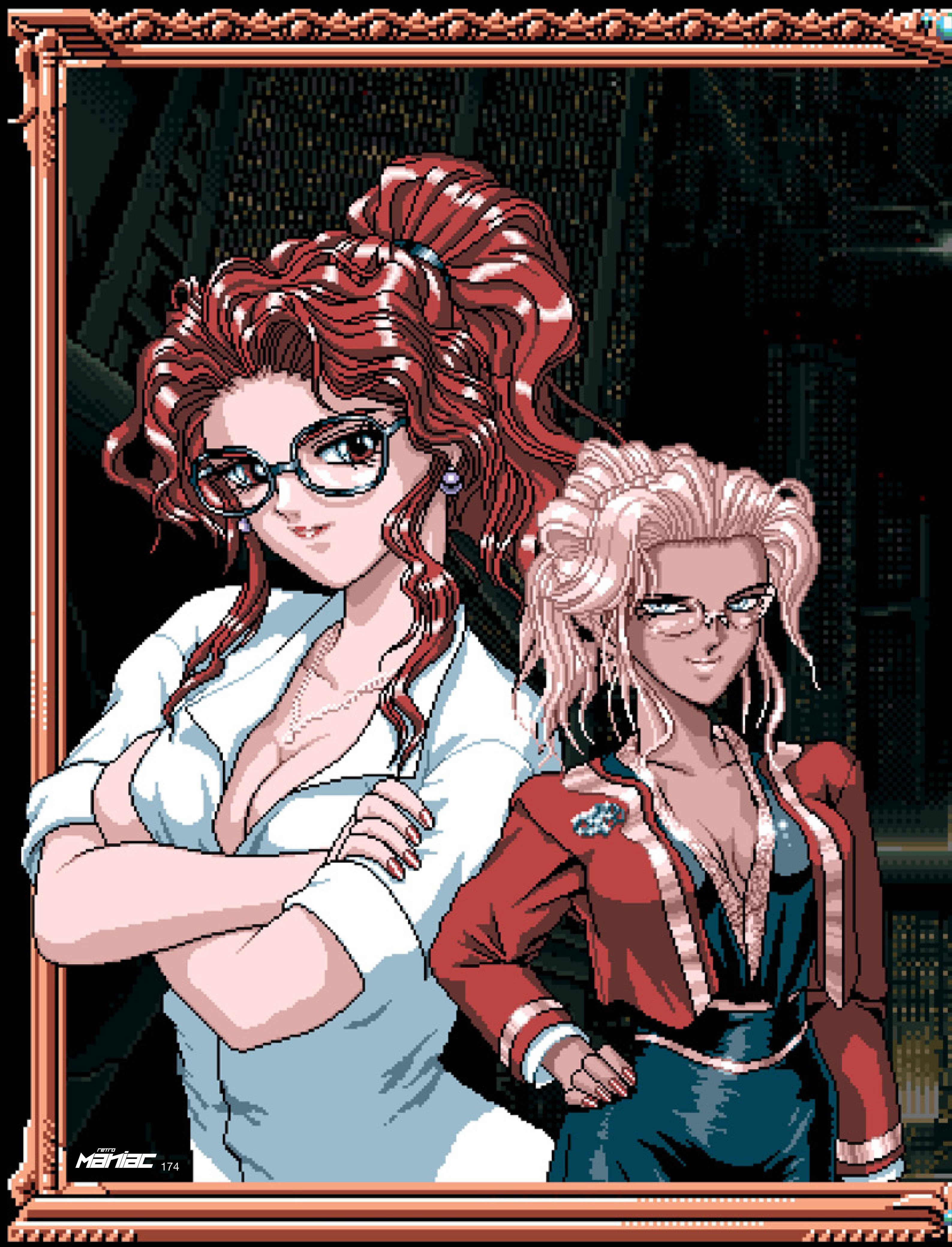
'F-Zero X' es una obra de ingeniería para Nintendo 64. Un título tan ajustado a la potencia de la consola que no tenía cabida en otra máquina de aquel entonces. Además, suponía el salto a las tres dimensiones de la saga, tras el juego para Super Nintendo que hacía gala de un exquisito uso del mítico Modo 7.

Lo mejor de 'F-Zero X' es la sensación de competición que transpira por todos sus píxeles. Al igual que su primo 'Mario Kart', el juego se divide en varias copas, cada una con sus propios circuitos y celebrada en un planeta diferente. Cada copa con un nivel de dificultad más elevado que la anterior. La curva de dificultad es bastante pronunciada, pero hace que el título sea una auténtica joya del género de carreras dado que el reto para un solo jugador es constante. Imaginaos una carrera a velocidades comparables a las de un caza, rodeados de 29 contrincantes, con una música cañera, unos circuitos llenos de recovecos y, sobre todo, caídas al vacío, muchas caídas al vacío. Sin olvidar que podemos acabar con los contrincantes e ir reduciendo el número de naves en carrera, como también pueden hacer con nosotros. Dominar las técnicas para poder dañar a los enemigos se torna muy importante en las dificultades más altas.

No podemos olvidarnos del modo multijugador a pantalla partida, beneficiado por los cuatro puertos para mandos de la Nintendo 64. Sin duda este modo puede alargar la diversión y la duración del título hasta que uno quiera.

Además del salto gráfico respecto a la primera entrega, se incluyen novedades jugables como la posibilidad de usar un turbo que comparte la misma barra de energía que nuestra nave y que no podía usarse en la primera vuelt.

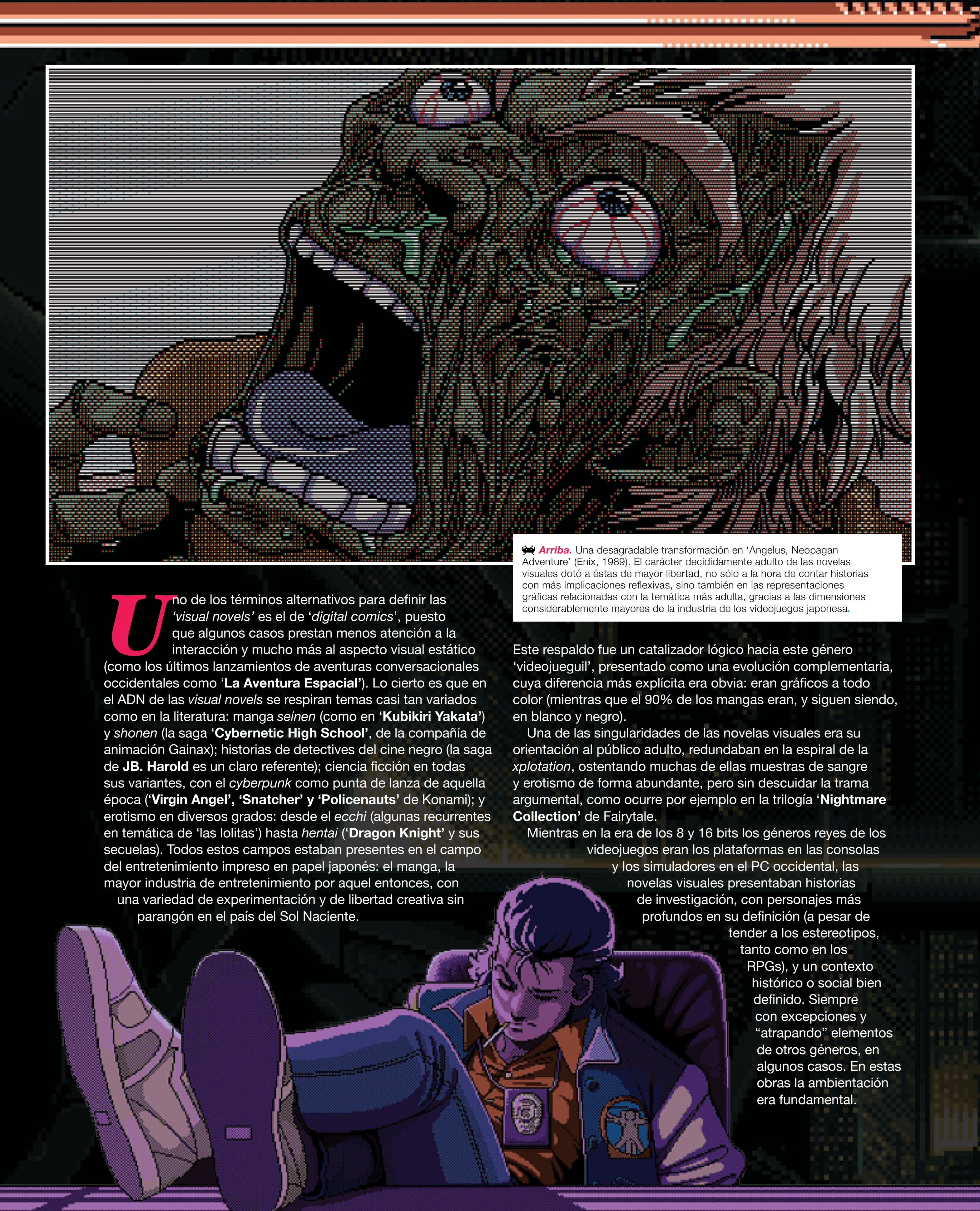
'F-Zero X' es un juego que, cada vez que lo revisitas, te hace preguntarte por qué Nintendo no se digna a lanzar una nueva entrega, huérfanos desde hace ya 12 años. También es una pena que la edición extendida de 'F-Zero X', la cual incluía 12 nuevos circuitos, nuevos vehículos, campeonatos, e incluso un editor de vehículos y circuitos, se quedara sólo en Japón. ¿Qué tal una versión remasterizada de este título para 3DS? Se le añade el contenido extra que no llegó aquí y sería un título redondo para la portátil. ¡Los fans de 'F-Zero' queremos una nueva entrega!



Novelas Visuales

En el punto en que la fantasía y la narración gráfica convergen, aparece este original género de videojuegos, ajeno a la mayoría pero con un bagaje histórico fundamental, sobre todo en tierras niponas. Monstruos y odiseas espaciales, cyborgs y explosivas féminas, detectives, samuráis… No son libros. Tampoco cómics. Son todo eso y más: son las 'Novelas Visuales'.

Por: Frank Romero (Entebras)



Arriba. Una desagradable transformación en 'Angelus, Neopagan Adventure' (Enix, 1989). El carácter decididamente adulto de las novelas visuales dotó a éstas de mayor libertad, no sólo a la hora de contar historias con más implicaciones reflexivas, sino también en las representaciones gráficas relacionadas con la temática más adulta, gracias a las dimensiones considerablemente mayores de la industria de los videojuegos japonesa.

Uno de los términos alternativos para definir las *'visual novels'* es el de '*digital comics*', puesto que algunos casos prestan menos atención a la interacción y mucho más al aspecto visual estático (como los últimos lanzamientos de aventuras conversacionales occidentales como '**La Aventura Espacial'**). Lo cierto es que en el ADN de las *visual novels* se respiran temas casi tan variados como en la literatura: manga *seinen* (como en '**Kubikiri Yakata**') y *shonen* (la saga '**Cybernetic High School'**, de la compañía de animación Gainax); historias de detectives del cine negro (la saga de **JB. Harold** es un claro referente); ciencia ficción en todas sus variantes, con el *cyberpunk* como punta de lanza de aquella época (**'Virgin Angel', 'Snatcher' y 'Policenauts'** de Konami); y erotismo en diversos grados: desde el *ecchi* (algunas recurrentes en temática de 'las lolitas') hasta *hentai* ('**Dragon Knight'** y sus secuelas). Todos estos campos estaban presentes en el campo del entretenimiento impreso en papel japonés: el manga, la mayor industria de entretenimiento por aquel entonces, con una variedad de experimentación y de libertad creativa sin parangón en el país del Sol Naciente.

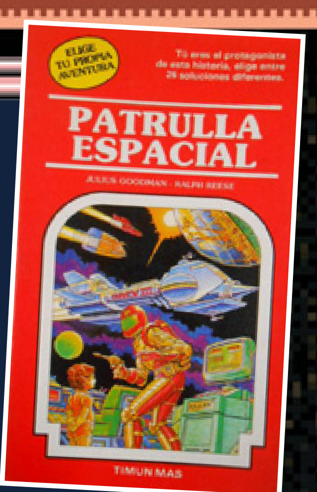
Este respaldo fue un catalizador lógico hacia este género 'videojueguil', presentado como una evolución complementaria, cuya diferencia más explícita era obvia: eran gráficos a todo color (mientras que el 90% de los mangas eran, y siguen siendo, en blanco y negro).

Una de las singularidades de las novelas visuales era su orientación al público adulto, redundaban en la espiral de la *xplotation*, ostentando muchas de ellas muestras de sangre y erotismo de forma abundante, pero sin descuidar la trama argumental, como ocurre por ejemplo en la trilogía '**Nightmare Collection'** de Fairytale.

Mientras en la era de los 8 y 16 bits los géneros reyes de los videojuegos eran los plataformas en las consolas y los simuladores en el PC occidental, las novelas visuales presentaban historias de investigación, con personajes más profundos en su definición (a pesar de tender a los estereotipos, tanto como en los RPGs), y un contexto histórico o social bien definido. Siempre con excepciones y "atrapando" elementos de otros géneros, en algunos casos. En estas obras la ambientación era fundamental.

Un pequeño apunte

Hay muchas formas de clasificar el tipo de juegos que tratamos en este reportaje, siempre parejo a otras, si no más famosas, si más reconocibles para el público occidental —aventuras conversacionales, aventuras gráficas, libro aventuras—.
El subgénero de las "novelas visuales" es aglutinador de otros géneros, algunos contemporáneos y otros que evolucionaron posteriormente de forma independiente. Asimismo, son hijas de su tiempo, por cultivarse de forma comercial desde la década de los 80 hasta bien entrados los 90, y del contexto cultural japonés, puesto que de allí vienen, y allí siguen teniendo la escena *amateur* más fructífera, aún en la actualidad.



¿Por qué en Japón y no en otros lugares?

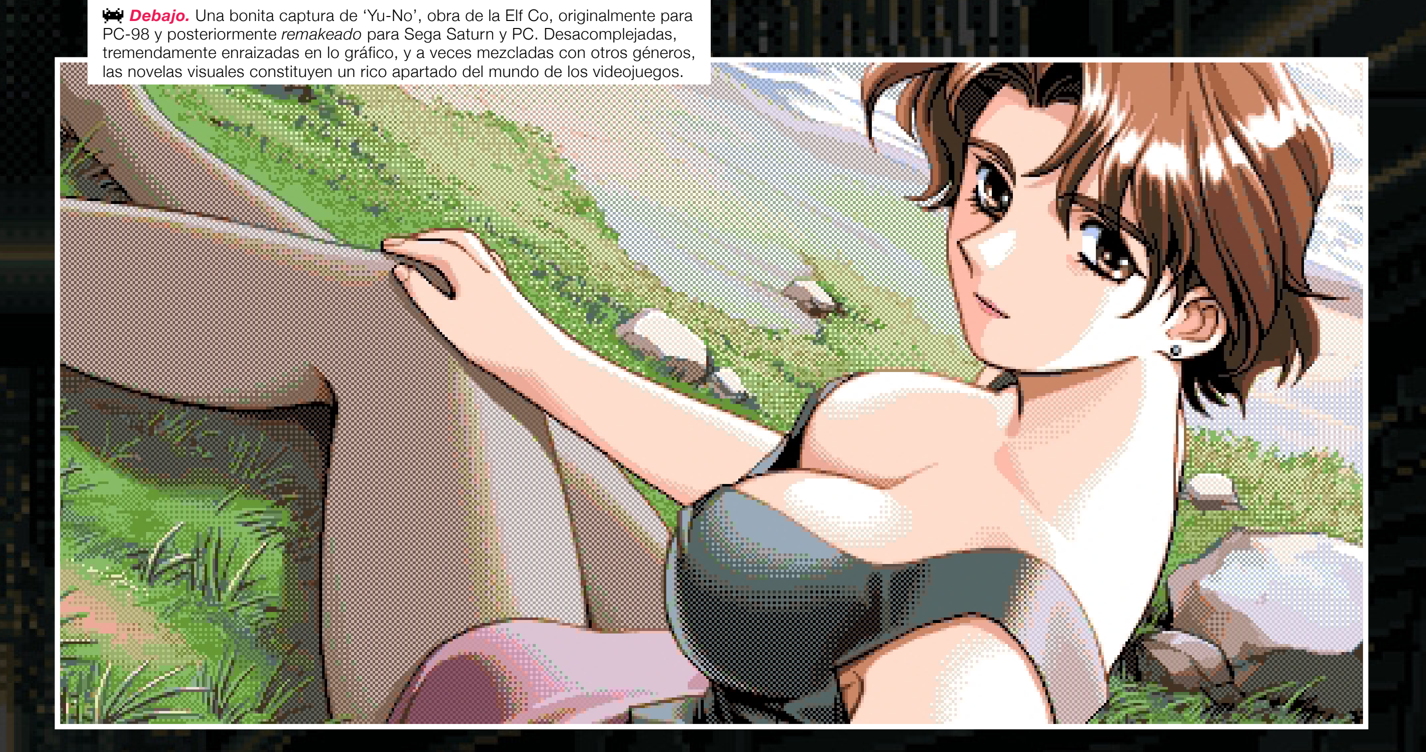
En la década de los 80, los ordenadores que había en los hogares domésticos japoneses eran ligeramente superiores a los de Europa debido a la necesidad de representar los caracteres de escritura nipones, que agregaban más complejidad (Spectrum, CPC y Commodore 64, frente a los modelos MSX2, PC88 y PC98 de NEC, los Sharp X1 y, en muy menor medida, el flamante y actualmente deseadísimo por los retrocoleccionistas, X68000, también de Sharp). Las aventuras conversacionales japonesas enseguida evolucionaron a novelas visuales, con menús de botones, y algunas incluso con menú de selección con puntero del ratón sobre los propios gráficos. Realizar una aventura conversacional en un ordenador con sólo 16 colores limitaba mucho la parte gráfica. Y la escasa memoria, pues no todos los ordenadores gozaban de unidad de disco para albergar largas historias.

Uno de los precedentes lo tenemos en una aventura conversacional que salió originalmente para Apple II: '**Mistery House',** de Sierra On-Line. Este juego mostraba por primera vez gráficos en una aventura de texto. Cuando en Japón hicieron la conversión para los micros MSX, las ilustraciones eran mucho más realistas y presentaban perspectivas, complejidad en los diferentes elementos de las habitaciones, etc. ¿Por qué? Ésta es una de las claves de las posteriores novelas visuales - porque estaban dirigidas a un público de más edad. La versión *MSXera* de 'Mistery House' (llamada allí 'Mystery House') es hoy en día injugable a menos que conozcamos el idioma del país del Sol Naciente, pero sus pantallas muestran el intento de los grafistas por querer mejorar una conversión, hacerla más seria, con más elementos añadidos.

Con el tiempo, mientras que las consolas tenían soporte para cartucho (con limitación de memoria), los ordenadores japoneses ya coqueteaban con la tecnología CD (lo que implicaba voces digitalizadas y melodías instrumentales), juegos en varios discos, más baratos (por ejemplo, '**Tooshin Toshi - God Warriors City'** ocupaba 8 disquetes), y pantallas en alta resolución.

Podemos afirmar que la interacción en las novelas visuales fue una transición entre las conversacionales y las posteriores *Point & Click* (de origen y "cultura" estadounidense). Entremedio, hubo algún intento de *japonesizar* las aventuras gráficas, como en el caso de '**Clock Tower'** de SNES, extraña pero brillante. Pero no nos desviemos del tema principal.

Debajo. Una bonita captura de 'Yu-No', obra de la Elf Co, originalmente para PC-98 y posteriormente *remakeado* para Sega Saturn y PC. Desacomplejadas, tremendamente enraizadas en lo gráfico, y a veces mezcladas con otros géneros, las novelas visuales constituyen un rico apartado del mundo de los videojuegos.





ヤッホー！　しおりでーす。
しおりは、からだをうごかすことがだいすきなの。
こ～んなことだってできちゃうんだから！

Debajo. Una novela visual incluida en 'Pink Sox 6', de Wendy Magazine (MSX2). En esta primera época, el conocimiento preciso de las máquinas por parte de las compañías desarrolladoras, ajustando el carácter artístico gracias al uso de herramientas específicas para la resolución de cada micro, aseguraba la calidad del producto final. Fijáos en el fondo, la postura "capturada" de la gimnasta, los brillos inspirados en las *cels* de los dibujos animados... Impresionante.

Por último, no podemos olvidar el factor cultural: hoy en día, tras la globalización y la descentralización de las tendencias *mainstream*, hay muchos factores de otras culturas que vemos con gracia, y relativizando su importancia - porque también disminuimos la importancia de nuestra herencia cultural.

Pero en la época del auge de las novelas visuales, los componentes bizarros presentes en los videojuegos japoneses para adultos resultarían realmente extraños para cualquiera foráneo a las idiosincrasias del país del Sol Naciente. No sólo por la presencia de elementos puntuales de "-ismos" sexuales —algunos títulos del manga y del anime ya han dado buenas muestras de ello—, sino por la presencia, en ocasiones descarada, de parodias o plagios vergonzosos, diálogos con chistes imposibles de traducir para los occidentales, y elementos aquí clasificados como incorrecciones políticas.

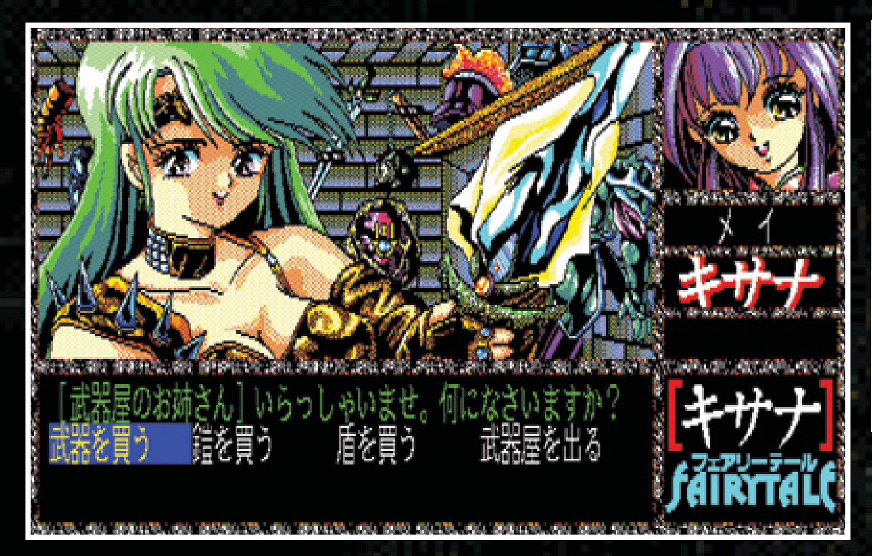
Esto contribuyó a reducir el alcance de estos juegos fuera de su país de creación, aunque el bizarrismo nipón no es exclusivo de las novelas visuales - un buen ejemplo de ello son algunas pantallas de '**Urban Soldier**' de Orange House, o la saga '**Parodius**' de Konami, repleta de chistes visuales.



Arriba. Captura de '**Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle**' (1993). Más sofisticadas, más interactivas, menos lineales y profundamente deudoras de la cultura del cómic y de la narrativa de los cuentos infantiles (¿o no tanto?), las aventuras gráficas barrieron comercialmente —sobre todo las creaciones de la LucasArts— los productos tipo novela visual, a diferencia de Asia, donde estos juegos ni triunfaron especialmente, ni consiguieron extinguirlas. De la misma manera, el canon de los juegos de rol en ordenador en EE.UU./Reino Unido fue la serie Ultima, y en Japón la alternativa fue Dragon Quest (que llegó a EE.UU. como Dragon Warrior).

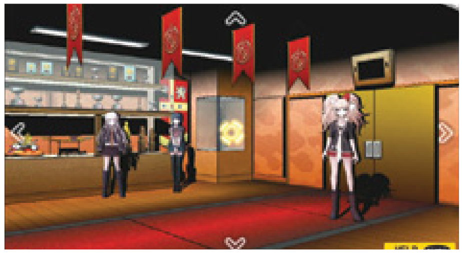
El factor japonés

Las mayores barreras para traspasar las fronteras niponas fueron varias. Por una parte, el idioma: mientras '**Super Mario Bros.'** se jugaba en millones de casas de medio mundo, gracias a la llegada de la Famicom japonesa a occidente, las novelas visuales necesitaban complejas traducciones para adaptar diálogos y descripciones. Por otra parte, la censura. Antes de la creación de clasificaciones por edades, los juegos para las videoconsolas japonesas debían cumplir políticas familiares —productos que no tuviesen implicaciones complejas o adultas, sobre todo a nivel gráfico—, mientras que los juegos para ordenador no tenían límites en cuanto a contenidos. Algunas consolas, como la TurboGrafx / PC Engine, sí publicaron algunas novelas visuales, pero con contenidos claramente recortados, por ejemplo, sustituyendo la sangre por sudor, o en los casos de desnudez, tapando zonas genitales con cortinillas o vistiendo parcialmente zonas anatómicas. Quizá el caso más conocido fuese la versión de '**Snatcher'** para Mega-CD; en la versión occidental, Sega limitó contenidos que estaban presentes en sus versiones originales para PC 88 y MSX2.





Arriba. ¿Qué nos estará contando esta misteriosa guerrera? La falta de localización y distribución de las novelas visuales para occidente en sus años dorados las redujo a algo puramente asiático, a pesar de algún *fansub* casi contemporáneo, para micros japoneses vendidos en Europa, como los MSX. En la imagen, '**X Na'**, de Fairytale. ***Debajo.*** '**Virgin Angel'** (Crystal Soft, 1995). Fuertemente influenciados por los animes y mangas en blanco y negro de aquellos tiempos, muchos de estos juegos derivaron en subproductos puramente *fanservice,* llenos de carnaza y violencia, como "instantes capturados" de filmes de serie B. Pero en los 90 aún resultaban atractivos para un público selectivo.



Arriba. Una rareza dentro de un género ya de por sí raro: '**Dangan Ronpa'** (Spike Chunsoft, 2010). La introducción de pseudo 3D, imágenes suspendidas en zooms de pantalla y un enriquecimiento técnico acorde a los tiempos, no han sido suficiente para enmarcar a las novelas visuales como género canónico: en cuanto se evoluciona, el resultado (puzles, combinaciones de aventura gráfica/RPG...) no es estrictamente novela visual.

¿Factores para la decadencia?

Es cierto que las aventuras gráficas 'point & click' y el avance gigantesco en sus interfaces —con menús con muchas acciones, presencia del protagonista en pantalla, inventario y combinaciones de acciones y objetos— relegaron a las novelas visuales a un puesto más marginal.

La aparición de los escáneres de alta resolución también eliminó el factor originalidad de sus gráficos ya que la mayoría estaban hechas en *pixel art* y con paletas de colores reducidas. Cuando los juegos de ordenador ya tenían resolución VGA y una base de 16 millones de colores, escanear un dibujo era mucho más fácil de hacer (y más rápido), de tal manera que los fondos y las animaciones limitadas hechas en *pixel art* quedaron totalmente caducas —excepto para la comunidad nostálgica—. Y no hablemos del furor del 3D para las animaciones. Estos dos últimos factores también harían desaparecer las aventuras gráficas, más adelante en el tiempo.

Es cierto que hubo intentos por usar algunas de las tecnologías emergentes —'**Divi Dead'** es un caso tardío, con fondos ausentes de *dithering*, degradados en alta resolución—, pero en menos de una década cayeron en el olvido absoluto. Y muchas que lo intentan hoy en día presentan pantallas que parecen más deudoras de la Ilustración digital que parte de un videojuego, como en '**Guren Tensho: Shura'**.

De la misma manera que en su momento los juegos de mesa como el ajedrez se adaptaron al formato videojuego, gozando de cierto éxito temporal, el momento de estos juegos pasó. Las novelas visuales también se descolgaron del carro de la vanguardia tecnológica, y es comprensible cuando una captura de pantalla de cualquier juego actual —generado de forma inmediata— las supera en calidad al ser pantallas confeccionadas tras muchas horas, y sin posibilidad de movimientos de cámara.

'Snatcher' y 'Policenauts': la crème de la crème

Un joven Hideo Kojima —mucho antes de convertirse en estrella mediática conocida a nivel planetario—, tras contribuir en '**Penguin Adventure'** y dar la campanada con '**Metal Gear'** (ambos para la norma MSX), se plantea hacer un juego con argumento más complejo de lo habitual, y con excelentes referencias históricas y visuales: '**Snatcher'**. Más allá de la simple *xplotation* encorsetada en los géneros emergentes de los 80 (violencia *slasher*, *thriller* con leves notas eróticas), Kojima pretende apoyarse en música envolvente y personajes que intentan escapar del cliché, sin negar que cada escena transcurrida parece que ya haya sido revisada mil y una veces en añejos filmes de cine detectivesco, o en las viñetas niponas de un manga contemporáneo de ciencia ficción.

'Snatcher' no niega plagios en la descripción de estéticas y argumento, homenajeando sabiamente clásicos del cine como '**Blade Runner'** en trama y estética, '**Terminator'** y '**Dune'** en lo visual, o '**Invasion of the Body Snatchers'** en lo argumental; pero construyendo un universo consistente e interesante, que atrapa al usuario por necesidad.

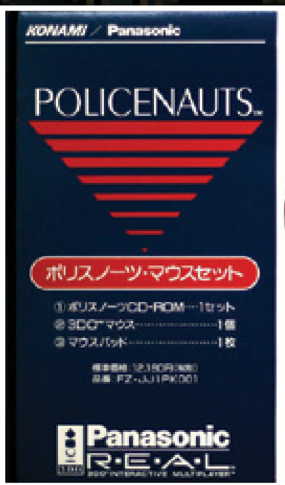


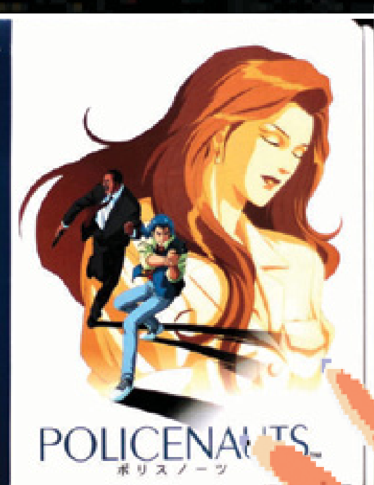
Las pautas mostradas en cada fase —divididas en actos, como si de una obra mayor se tratase—, los diálogos sorprendentes pero no simplemente efectistas, funcionales en relación a una historia global, y las referencias a la cultura pop —y en especial a otras sagas/personajes de la propia Konami— hacen de este juego una experiencia revisada a lo largo de los años por nuevas generaciones de jugadores, una “aventura cyberpunk” —como rezaba el lema en el título de las versiones para PC NEC y MSX— deliciosa para los sentidos, un producto que buscaba ser hecho en una época en la que el cine y los videojuegos no se tocaban tanto entresí, cuando se mezclaban las aventuras de género con elementos fantásticos sólo presentes en el cine de serie B.

Existe una versión RPG exclusiva de MSX llamada ‘**SD Snatcher’**, con argumento aligerado y visón paródica de personajes y situaciones, pero no es tema a tratar en este dossier aunque, admitámoslo, todo fan de ‘Snatcher’ debería echarse unas partidas para completar el microcosmos de esta saga.

‘**Policenauts’**, por su parte, fue dirigido por Kojima en su época creativa ascendente pre-’Metal Gear Solid’ y fue publicado, entre otras plataformas, para la funesta 3DO de Panasonic, tras haber hecho caja con una versión mejorada de ‘Snatcher’ en Mega-CD y PC-Engine. Es un juego hecho con una impecabilísima factura, con elementos más propios de una película de dibujos animados y posee una trama de *best seller* japonés. Presenta elementos como vídeos, planificación de planos como acetatos de anime profesionales, giros de guión y sensación de exploración no ambiental pero sí variando

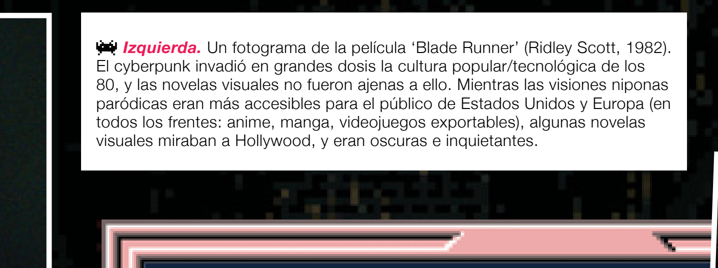






los escenarios. Incluye introducciones y escenas intermedias influenciadas por videoclips musicales, rivalizando con los VHS de la *japanimation* de la época, así como música presente en puntos clave del juego para reforzar el énfasis de algunas escenas, o para generar sensaciones variadas en el jugador (suspense, acción, peligro...). Las tramas están sabiamente urdidas, elevando el juego a categoría de superproducción interactiva, como ocurrió con ‘Snatcher’. Y, de alguna manera, marca el fin de una época. Parte del contexto de ‘Policenauts’ se sitúa en el mismo en el que transcurre ‘Snatcher’, y Meryl, uno de los personajes, sería años después fundamental en el primer ‘Metal Gear Solid’. Como si de una estructura de muñecas rusas se tratase, Kojima entrelazaría sus obras ya antes de su salto al estrellato mundial. Con estas dos obras, las novelas visuales tocarían techo, casi al mismo tiempo que se fusionaban con otras dinámicas de juego y prácticamente desaparecían.

Arriba. *Packaging* de ‘**Policenauts’**, en su versión para la malograda consola 3DO. Como si de un filme de animación japonesa se tratase, vemos que el sombreado típico de acetatos y los componentes propios de la ciencia ficción ‘urbana’ (***izquierda***) se encuentran presentes a lo largo y ancho de este juego, haciéndolo más atractivo para una generación más deseosa de ‘productos finales’, y supuso un escalafón en el legado videojueguil de Konami.



Izquierda. Un fotograma de la película 'Blade Runner' (Ridley Scott, 1982). El cyberpunk invadió en grandes dosis la cultura popular/tecnológica de los 80, y las novelas visuales no fueron ajenas a ello. Mientras las visiones niponas paródicas eran más accesibles para el público de Estados Unidos y Europa (en todos los frentes: anime, manga, videojuegos exportables), algunas novelas visuales miraban a Hollywood, y eran oscuras e inquietantes.

La polémica: Fairytale la lía parda

La compañía que creó la que se puede considerar la gran "última" novela visual, la secuela de '**Dead of the Brain'**, se vio involucrada en una agria polémica a principios de los 90.

A finales de 1991, un menor japonés que vivía en Kyoto intentó robar un videojuego de una tienda especializada. Se trataba de una novela visual llamada '**The House of Beautiful Girls'**, caracterizada por un fuerte componente pornográfico. El caso trascendió a los medios y se difundieron los contenidos del programa, alimentando un debate que le otorgó fama negativa a este tipo de juegos. Para completar el escándalo, la investigación policial posterior reveló que el presidente de la compañía poseía en su domicilio imágenes de contenido obsceno, y que planeaba ponerlas a la venta. Esto escandalizó profundamente a la muy recta sociedad japonesa.

Una de las consecuencias de este proceso fue el establecimiento de una normativa por edades para los videojuegos. A partir de entonces, los programas con contenidos eróticos mostraban una etiqueta adhesiva como advertencia acerca de su contenido ("R18: Rated 18").

Fairytale no soportó el embite, en parte porque su producción se basaba en contenidos de ese tipo. Su prestigio social se hundió y el director acusado fue encarcelado, aunque la empresa no llegó a desaparecer.

Algunos miembros de esta compañía, de Elf y Jast (también creadores de novelas visuales, también redundando en elementos hentai y afectados por la nueva oleada tecnólogica), encontrarían distribución para Europa y EE.UU. de la mano de Mega Tech, y se pasaron al mercado del PC. Continuarían juegos de sus antiguas compañías (como '**Dragon Knight 3**') y crearían productos totalmente nuevos, tanto novelas visuales ('**Cobra Mission'**) como de otros géneros ('**Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes'**).



Las portátiles y la segunda juventud de las novelas visuales

Entre principios y mediados de la década de 2000, la sofisticación de los dispositivos móviles (consecuentemente con la adaptación para móviles de 'Silent Hill 3') y la consiguiente mejora técnica de las consolas portátiles, resucitaron las estéticas "16 bits".





Debido a esto, muchos juegos de otras épocas fueron adaptados, y en Japón se hicieron remakes de novelas visuales anteriores (como la desconocida pero fresca '**Kohakuiro no Yuigon**'), publicando incluso nuevas entregas. En estas consolas (Game Boy Advance, Nintendo DS), ideales para jugadores más casuales (los que se escapan de los *FPS* y en general de las corrientes dominantes), también salieron juegos de géneros similares a las novelas visuales, o directamente híbridos —como los interesantísimos '**Another Code**' y su secuela, '**Two Memories**', o '**Hotel Dusk**', con sus retratos tan cercanos a los bocetos de lápiz—. En este artículo no nos pararemos más con estos juegos, pero suponen una valiente y original evolución de los dos géneros 'hermanados', aventuras gráficas y novelas visuales. Un importante dato para curiosos.

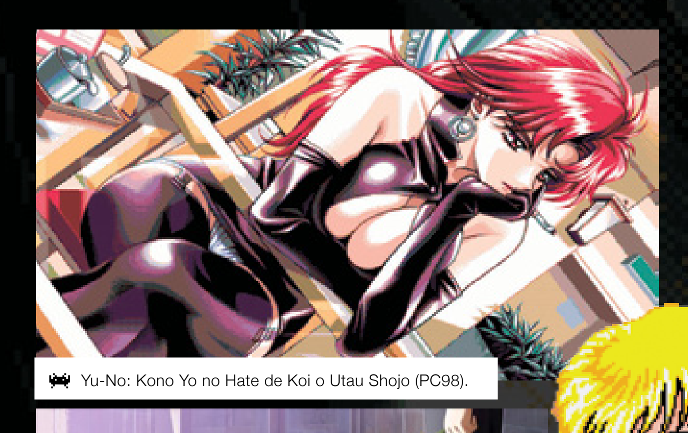
Arriba. La terrorífica escena del ascensor de '**The Letter**' (que podría ser parte de una película interactiva, muy influenciada por la nueva ola del terror 'made in Asia'), una novela visual presentada en Kickstarter por la compañía filipina Yangyang para dispositivos móviles. ***Derecha.*** Las FMV supusieron una solución extrema. Películas interactivas, menos jugabilidad y gráficos digitalizados, que aunque cuentan con algunas muestras bienintencionadas (sobretodo las que eran películas interactivas de dibujos animados), derivaron en grabaciones de actores reales con elementos de mala calidad (vestuario, atrezzo, fondos). Es cierto que hubieron juegos que usaron la tecnología *Full Motion Video* y eran divertidos y originales, pero estos se apartaban de las novelas visuales, proponiendo otro subgénero. En cualquier caso, la maleabilidad de las novelas visuales, capaz de mezclarse con otros géneros e incluso formar parte de evoluciones, hace que merezca la pena conocerlas, porque suponen algo más que una pequeña anécdota en la historia.

Unas notas finales: ¿extinción o renovación?

Las novelas visuales se han encontrado en una encrucijada en los últimos años: para muchos nunca llegarán a brillar como en su época más fructífera a nivel comercial, sobretodo, por los avances tecnológicos que las han arrinconado como género obsoleto; para sus fans más acérrimos, nunca han gozado de más individualidad - pertenecientes a la etiqueta 'de autor' *per se*, mucho antes de la explosión de proyectos indie y de la exploración de tramas profundas o *rarunas*, más propias del cine europeo o de los circuitos minoritarios, o de tímida presencia en el mercado masivo como en '**Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors**' para Nintendo DS.

Las muestras más refrescantes de novelas visuales —obviando aquellas que no presentan ninguna interactividad, o las que están tan desvirtualizadas por la mezcla excesiva y/o caótica con otros géneros— huelen a creatividad juvenil, poesía ensoñadora como en '**A Fairy Tale of the Two**', e idiosincrasia japonesa por los cuatro costados. En algunos casos, con presencia gráfica más propia de Pixiv (una comunidad artística nipona) y músicas que parecen del universo *vocaloid*. Esto, que puede ser una maldición para algunos —como la estereotipación similar que sufren algunas 'subfamilias' del anime—, para otros asegura la continuidad del género, trazando unas líneas maestras que nunca se deben traspasar.

Probablemente ambas partes tengan razón en cierta medida: las novelas visuales necesitan empaparse de las nuevas tendencias. Pero sólo levemente. En cualquier caso, espero que este dossier invite a jugones o admiradores del ocio digital a estrenarse o revisar algunos de los juegos que salpican el texto del artículo. *Frikis* del videojuego, *otakus* amantes de las rarezas en *floppy* o CD, este es vuestro terreno. Comienza la Aventura...



Yu-No: Kono Yo no Hate de Koi o Utau Shojo (PC98).

A Fairy Tale of the Two (PS2).



Suplemento especial de **80 PÁGINAS** con todo lo que necesitas saber del MEJOR CONCURSO ANUAL sobre AMSTRAD CPC

RETRO MANIAC

abril 2016 | www.retromaniac.es

juegos clásicos · 'old school' · indiezone · nuevos sistemas · móviles · ¡tiene pinta retro!

EDICIÓN COLECCIONISTA

¡El concurso 'cepecero' del AÑO!

SUPLEMENTO ESPECIAL #CPCRETRODEV 2015

TODOS LOS JUEGOS PRESENTADOS A CONCURSO

CÓMO SE HAN HECHO LOS JUEGOS GANADORES

ENTREVISTA AL ALMA MATER DEL CONCURSO

LA ESPECTACULAR CEREMONIA DE PREMIOS

¡INCLUYE LISTADO EN BASIC! JUNIOR

Space Moves · Frogalot · Top Top · 4 to 4 Back to The Future · ZNAX · RUN CPC · Space Pest Control Paranormal Outbreak · Concave · Space Rivals · The Walking Mummies · Regreso al CPC · Super Wrestle More Than a Prison · FlyBoard · Void Hawk Z · Mas To The Past · Bonfire · Junior! · CPCLegends · Redemption Back To The Disco · Lounge Gladiator · Color Crabs · CPCTanks · True Colors · NWO · Templarius Maximus · World Threat · Drain · Super Thordercam · 2Legends · Endless Brawl · Scape · SnakeAmstrad

Frogalot

Una vuelta de tuerca mejorada a un clásico

TODOS LOS JUEGOS DEL CPCRETRODEV 2015 ANALIZADOS!

CÓMO SE HIZO

SPACE MOVES

LOS MEJORES ARTÍCULOS DE LOS GANADORES

FRAN GALLEGO A HABLA

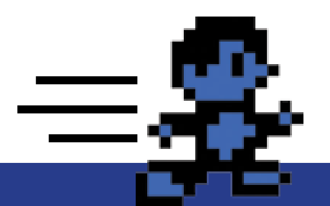
EXTENSA ENTREVISTA CON FRAN GALLEGO, IMPULSOR DE LA INICIATIVA

¡COMPLETO LISTADO EN BASIC DE 'JUNIOR'!

Disponible en descarga digital gratuita en:

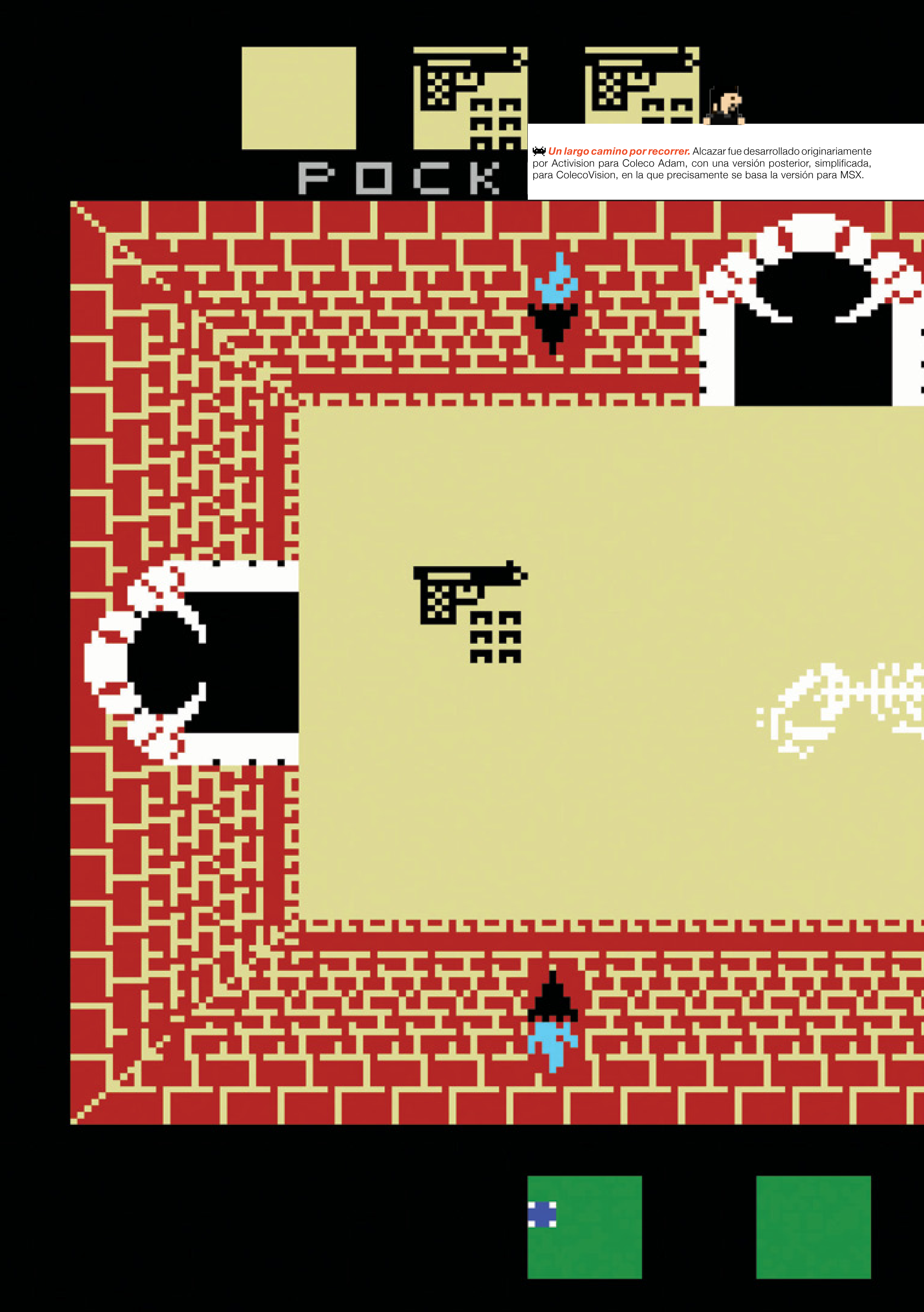
www.retromaniac.es

Y en papel en determinadas campañas.

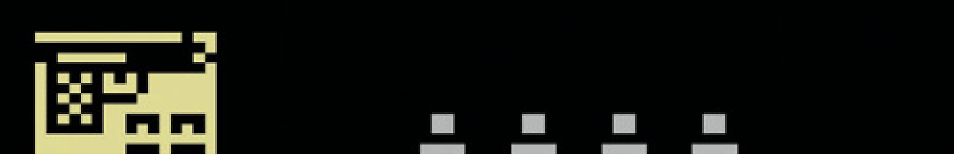


¡Corre, que se agotan!





Un largo camino por recorrer. Alcazar fue desarrollado originariamente por Activision para Coleco Adam, con una versión posterior, simplificada, para ColecoVision, en la que precisamente se basa la versión para MSX.



Alcazar: The Forgotten Fortress



SISTEMA: MSX
AÑO: 1985
GÉNERO: Aventura
PROGRAMACIÓN: Activision
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Descubrí este juego hace tan poco que bien podría haber sido un desarrollo *homebrew* de los que tanto se ha escrito en tiempos recientes.

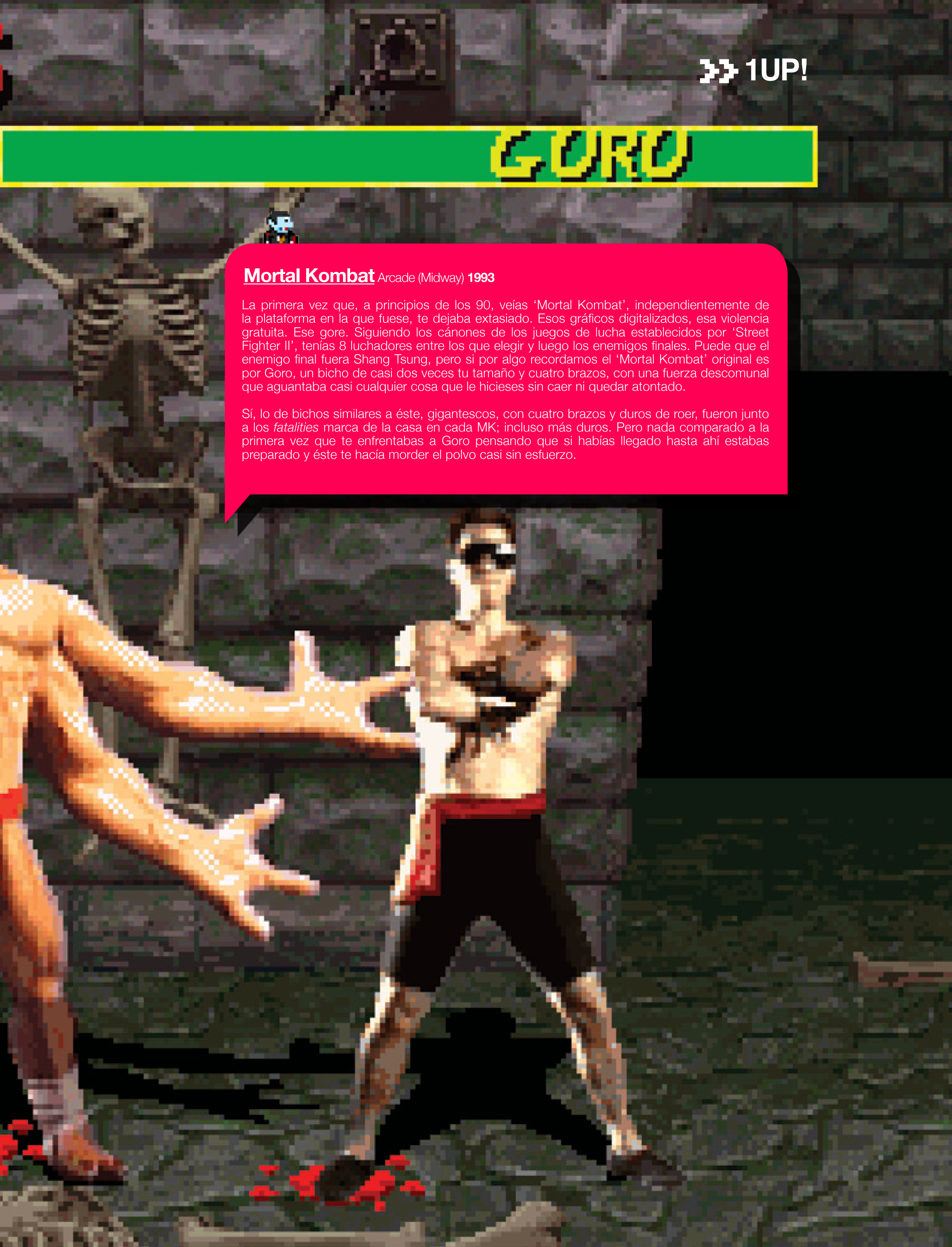
La primera partida no fue en absoluto halagüeña, siendo incapaz de determinar siquiera cuáles eran los controles, más allá del movimiento del personaje; ni hablar, pues, de los objetivos de más alto nivel —¿qué se supone que tratamos de hacer en este juego, más allá de llegar al epónimo alcázar, y de qué modo hay que alcanzar ese objetivo? Cosas de la emulación y la falta de manuales. Y si bien con tesón y mucha perspicacia sería posible lograr resultados similares, la cantidad de información estratégica que contiene el manual resulta esencial no sólo para sobrevivir, sino para comprender algunas de las importantes decisiones a tomar durante el juego.

El diseño de algunas de las soluciones sigue la (falta de) lógica clásica de los videojuegos, epitomizada en algunas aventuras gráficas *point and click*, de modo que realmente sería complicado avanzar adecuadamente sin la ayuda que supone el manual. Pero la idea está ahí. La búsqueda de una coherencia interna que el jugador deberá desgranar para prevalecer, estimulando esa curiosidad infantil que movió a un joven Shigeru Miyamoto a explorar los bosques cercanos a la casa de sus padres, imaginando enemigos y aventuras que posteriormente darían forma al primer The Legend of Zelda, tan similar en su esencia a Alcazar.

El juego exige, pues, una inmersión completa. Hay que estudiar el mapa, prestar mucha atención al entorno (tanto marcas gráficas como efectos de sonido) y planear cada movimiento con cuidado.

Alcazar: the Forgotten Fortress es una implementación imperfecta de un concepto mayormente olvidado. Pero pone sobre la mesa una forma de entender los videojuegos que trasciende el “detente-dispara-repite” que define buena parte de la producción de la industria estos días. Obliga a mirar, y no sólo ver; a escuchar, y no sólo oír. Ya por eso vale la pena darle una oportunidad.


5132000
CAGE
85



Mortal Kombat Arcade (Midway) **1993**

La primera vez que, a principios de los 90, veías ‘Mortal Kombat’, independientemente de la plataforma en la que fuese, te dejaba extasiado. Esos gráficos digitalizados, esa violencia gratuita. Ese gore. Siguiendo los cánones de los juegos de lucha establecidos por ‘Street Fighter II’, tenías 8 luchadores entre los que elegir y luego los enemigos finales. Puede que el enemigo final fuera Shang Tsung, pero si por algo recordamos el ‘Mortal Kombat’ original es por Goro, un bicho de casi dos veces tu tamaño y cuatro brazos, con una fuerza descomunal que aguantaba casi cualquier cosa que le hicieses sin caer ni quedar atontado.

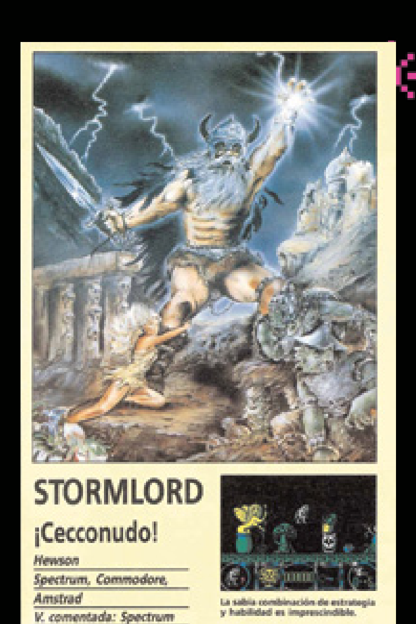
Sí, lo de bichos similares a éste, gigantescos, con cuatro brazos y duros de roer, fueron junto a los *fatalities* marca de la casa en cada MK; incluso más duros. Pero nada comparado a la primera vez que te enfrentabas a Goro pensando que si habías llegado hasta ahí estabas preparado y éste te hacía morder el polvo casi sin esfuerzo.

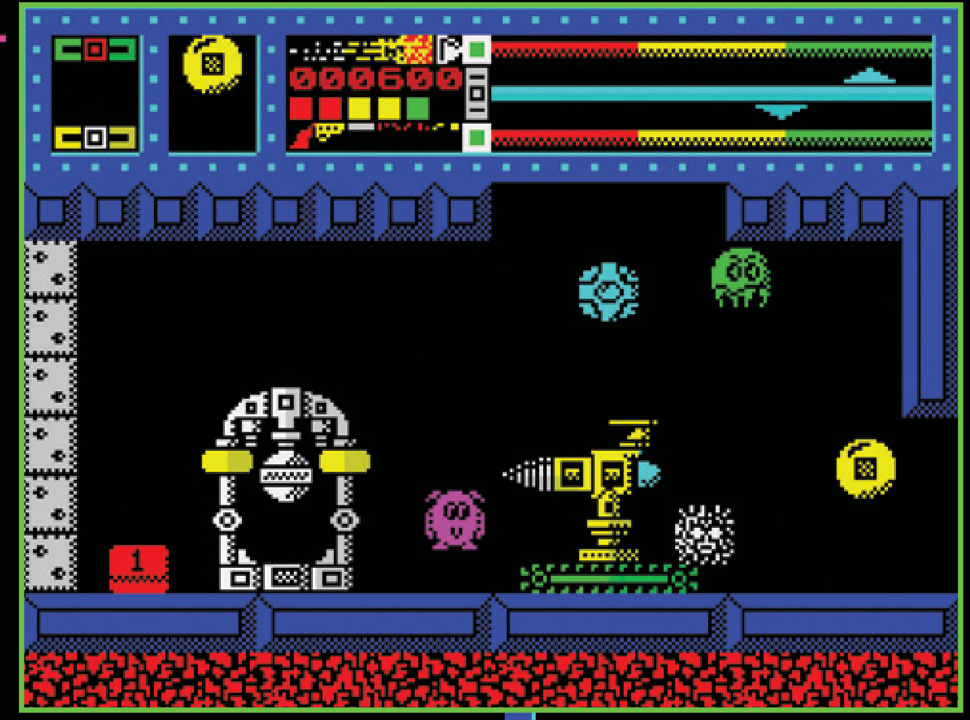


AL HABLA CON CECCO

Recuerdo aquella tarde, revisando por cuarta vez la MicroManía del mes. Entre las páginas centrales del número 13 de la Segunda Época se podía encontrar, como de costumbre, todos los análisis de los videojuegos lanzados en las últimas semanas. De pronto, me fijé en el titular que ilustraba el artículo acerca de Stormlord. Rezaba un contundente "¡Cecconudo!". El juego de palabras era maravilloso, pero aún más lo era aquel arcade de acción en el que se unían elementos mitológicos y angelitas destapadas. El responsable de dicho juego y de muchos otros míticos de la época de los ocho bits responde al nombre de Raffaele Cecco; un crack que tuvo a bien concedernos una entrevista que reproducimos a continuación.

Por Pedja





Primeros juegos comerciales. Cecco comenzó su andadura con el plataformas de exploración Equinox, publicado por Mikro-Gen para Spectrum, CPC y C64 en 1986.

En 1986, Mikro-Gen fue la llave que te abrió las puertas al mundo del desarrollo de software. ¿Cómo era ser un desarrollador en aquella época? Me imagino que debía ser absolutamente distinto a lo que significa trabajar en una compañía de videojuegos actual.

Así es. Era muy distinto en comparación con los grandes estudios actuales. De los programadores se esperaba que hicieran un poco de todo: gráficos, diseño, herramientas, textos y todo lo demás. Mikro-Gen poseía un estudio de desarrollo muy pequeño: cinco personas en una misma habitación, en un piso situado encima de una tienda. El único programador que no hacía ninguna clase de gráficos era Nick Jones; sin embargo, Jones sabía tocar el piano, así que se encargó de componer las bandas sonoras. Supongo que todo esto se acercaba más a los pequeños estudios indie actuales aunque, probablemente, de una forma más amateur y cáotica.

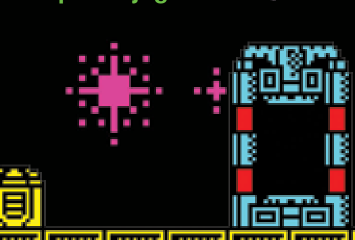
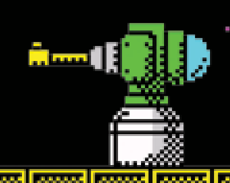
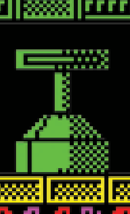
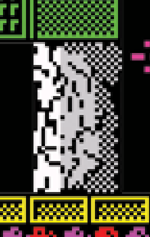
Tus primeros juegos fueron Equinox y Cop-Out. Equinox era brillante aunque su jugabilidad era bastante típica para la época: un mapa gigantesco y laberíntico cuya acción se desarrollaba pantalla a pantalla, mientras el jugador disparaba y esquivaba enemigos a la par que resolvía puzles. Y con un aspecto visual muy, muy colorido. ¿Qué recuerdas de aquel juego?

Equinox fue mi primer juego completo y, por supuesto, estaba muy orgulloso de dicho juego ya que cosechó muy buenas críticas. Tras acabarlo comprendí que, en realidad, acabar un juego para comercializarlo requería un trabajo mucho más duro que programar simples demostraciones. Al ser el primero, a la hora de diseñarlo recibí algo de ayuda de parte de unos cuantos colegas con mucha más



¡CECCONUDO!

Raffaele Cecco, nacido en Londres en 1967. Se trata de uno de los programadores más punteros del panorama europeo de desarrollo de videojuegos para ordenadores de 8 bits. En 1986 vio comercializado su primer juego, Equinox. Trabajó con desarrolladoras como Mikro-Gen, Hewson y Vivid Image. Hoy día se encuentra interesado en tecnologías web. Puedes ver su trabajo en la siguiente web: www.professorcloud.com





experiencia que yo. Gracias a ello, aprendí muchísimo sobre diseño de niveles.

> **TRAS DEJAR MIKRO-GEN DISEÑÉ UNA DEMO DE EXOLON Y LA PRESENTÉ A HEWSON. LES ENCANTÓ Y COMENZAMOS NUESTRA RELACIÓN PROFESIONAL A PARTIR DE ESE MOMENTO.**

Cop-Out (1986) es un juego tipo Cabal ambientado en los EUA de la prohibición, cuyo lanzamiento se produjo, curiosamente, dos años antes que el arcade de Data East. Recuerdo también otra máquina recreativa de Data East del año 1985 llamada Shootout. Su perspectiva y su mecánica eran bastante similares a Cop-Out. ¿Pudo ejercer Shootout algún tipo de influencia sobre tu Cop-Out?

Vaya, lo que dices es muy interesante y muy bien apuntado. En su día, vi Shootout en un salón recreativo y entonces pensé que sería un buen concepto del que partir para diseñar un juego de forma rápida; poco después, nació Cop-Out. Lo programé como favor para Mikro-Gen cuando me fui de la empresa. Lo cierto es que había olvidado por completo el nombre de la recreativa de Data East, así que… ¡gracias por recordármelo! Acabo de echar un vistazo a algunas capturas de pantalla por Google y sí, definitivamente se trata del juego que descubrí en aquel salón hace ya tantos años.

Además de programar para ZX Spectrum, ¿manejaste algún otro ordenador de 8 bits?

Únicamente el Amstrad CPC, que compartía el mismo procesador Z80 que el Spectrum, algo que hacía bastante fácil pasar de uno a otro.

En 1987 cambiaste Mikro-Gen por Hewson Consultants. ¿Cómo se generó ese cambio?

Mikro-Gen había invertido mucho dinero en diseñar el periférico Mikro-Plus para el Spectrum. Básicamente, se trataba de un videojuego almacenado en un cartucho que, a su vez, también contaba con un puerto de joystick. La idea era que fuera imposible que nadie pudiera copiar el juego y, además, que los 16 KB de memoria incluidos en el cartucho sirvieran para mejorar el juego. Desafortunadamente, el primer juego que utilizaba Mikro-Plus, Shadow of the Unicorn, era bastante malo, y difícilmente podías discernir si se estaba utilizando en realidad aquel extra de memoria. Las cosas se pusieron tensas en Mikro-Gen a causa de esto, y los directores comenzaron a caer uno tras otro. El director técnico

Exolon, acción espacial. Este arcade de acción sigue asombrando hoy día gracias a la excelsa suavidad de movimientos que ofrece.



se marchó y yo fui el siguiente. Yo era el primer programador que se iba de la empresa, y poco después hicieron lo propio todos los demás. Tras dejar Mikro-Gen diseñé una demo de Exolon y la presenté a Hewson. Les encantó y comenzamos nuestra relación profesional a partir de ese momento.

Bajo mi punto de vista, Cybernoid (1987) refinó y perfeccionó la fórmula Equinox, a la que se añadió una nave con un diseño bastante chulo. Y cómo olvidar la increíble banda sonora que se podía escuchar en la versión de Commodore 64. ¿Crees que estamos ante tu mejor juego?

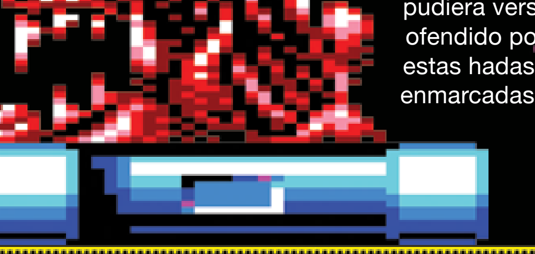
Probablemente Cybernoid fue mi mejor juego. Pienso que tenía mucha más variedad y mejor jugabilidad que Exolon, y sí, la música de C64 fue memorable. Nick Jones es el que realizó aquella versión de la banda sonora. Recuerdo cómo yo mismo sentía celos al comprobar lo bien que sonaba aquella partitura en el ordenador de Commodore en comparación con la de la versión de Spectrum.

Recordemos a Exolon (1987). Hace poco lo volví a probar y aún me impresiona ver la suavidad de sus animaciones. Los gráficos poseían un elevado nivel de detalle y colorido, y en su versión Spectrum no hay ni rastro de fallos gráficos ni del temido color clash. Está claro que en Exolon aplicaste toda la experiencia que habías acumulado hasta la fecha.

Cada juego que realizaba exhibía mejoras técnicas que superaban a las que habíamos aplicado en los anteriores productos. En aquella época comenzaron a despuntar las máquinas de 16 bits, y cuando hice Exolon, pensé realmente que era lo más lejos que podía llevar la potencia del Spectrum.

Tanto Stormlord (1989) como Deliverance (1990) contenían algunos personajes desnudos. Recuerdo que cuando tenía nueve años, aquellos detalles llamaron mi atención. Era como un toque de distinción, como si el juego te estuviera gritando “¡Eh, niño! ¡Estás creciendo!”. Me encantaron dichos detalles y, quizás, en la actualidad sería complicado de verlos o causarían polémica. ¿Sufrieron dichos juegos algún tipo de censura?

No hubo nada de censura. Se trataba de un desnudo parcial en los personajes que representaban a las hadas, y no estoy seguro de que cualquiera que no jugase a dichos juegos se diera cuenta de ello. Hay que tener en cuenta que, en aquella época, el videojuego no se había convertido en mainstream aún, así que muchos detalles de este tipo podían pasar totalmente inadvertidos. Con todo, dudo que alguien pudiera verse ofendido por estas hadas enmarcadas







Stormlord. El protagonista del juego hacía 500 abdominales cada día.



Los tiempos cambian... Las hadas hubieran sido censuradas actualmente.

en un contexto de fantasía. Pero tienes razón: en la actualidad, la historia sería muy diferente, con diez mil tuits de gente ofendida, hashtags y una petición de Change.org cuyo objetivo fuera ejecutar al diseñador.

¿Cuáles dirías que eran las mayores diferencias que presentaba Deliverance respecto a su predecesor Stormlord?

Opino que Deliverance tenía un ritmo de juego mucho más frenético que Stormlord. Tiraba más hacia el arcade que hacia la aventura. Recuerdo que cambié la tecnología de scroll de pantalla para que se pudieran pintar más enemigos a la vez en pantalla, y que al mismo tiempo el movimiento de pantalla fuera tan suave como lo era en Stormlord.

Cuando trabajaste en Vivid Image, tuviste la oportunidad de explotar las ventajas tecnológicas de los 16 bits con First Samurai (1991). ¿Cómo fue trabajar con el Commodore Amiga?

El Amiga fue un gran ordenador que poseía un microprocesador 68000, que era maravilloso para la época, además de contar con un coprocesador dedicado a la transferencia de datos en memoria. Además, era sorprendentemente fácil de aprender a programar en Amiga, a pesar de la gran cantidad de extras que poseía. Sin embargo, esto puso de relieve mis limitaciones como artistas: aquella cantidad de colores y la resolución tan elevada hicieron que no pudiera ocultar mi pobre habilidad artística. Así, en First Samurai fue la primera vez que tuve que tirar de un recurso adicional para que realizara la mayor parte de los gráficos.

Cuando era joven, solía leer muchas revistas especializadas en videojuegos. Recuerdo con mucha claridad cómo se destacaba el nombre de Rafaelle Cecco cuando se analizaban títulos como Exolon o Stormlord. Eran las primeras veces que se ensalzaba la figura del game designer en una revista :)

Este hecho está muy relacionado con la compañía Hewson. En aquellos días era muy típico para las desarrolladoras promocionar al programador de turno para añadir interés al producto; además, opino que los jugadores tenían curiosidad por conocer quiénes eran los que creaban los juegos con los que disfrutaban. En la actualidad, dado el enorme tamaño de los grupos de desarrollo, no es fácil individualizar un componente del equipo, aunque entiendo que la escena indie posee muchos game designers interesantes.

Me gustaría preguntarte acerca del software español de 8 bits. Compañías como Dinamic, Opera, Made in Spain o Topo Soft, y videojuegos como La







Aún más 'sexy'. Deliverance, la secuela de Stormlord, continuó presentando ciertas escenas subidas de tono.



First Samurai. Cecco emprendió el camino del guerrero, explorando las virtudes del potente Commodore Amiga.

Abadía del Crimen o Game Over. ¿Qué recuerdas acerca de estos títulos? ¿Cómo crees que eran vistos en Reino Unido los juegos desarrollados en España?

En esa época, en Reino Unido no teníamos mucha conciencia acerca de los juegos desarrollados fuera de nuestras fronteras, con excepción hecha de los juegos de recreativa con procedencia norteamericana o japonesa. Por supuesto, no contábamos con Internet, y lo cierto es que, con todo respeto, éramos un poco estrechos de miras. Ahora es completamente diferente. De hecho, mi tecnología favorita para renderizar páginas web (Three.js) ha sido desarrollada por un español, Ricardo Cabello.

En aquella época, los juegos eran mucho más complicados de superar que los actuales. Entiendo que era difícil ajustar ese parámetro. Me refiero a que no debía ser fácil encontrar el equilibro entre lanzar un reto interesante al jugador y no terminar por hacerlo imposible de acabar.

¡Todo el mundo se quejaba de que mis juegos eran demasiado difíciles! Lo cierto es que la peor persona para testear un juego es aquella que lo ha desarrollado, ya que después de estar meses con el mismo videojuego llega a dominarlo y lo vuelve más y más complicado. En mi caso, te aseguro que mis juegos podían ser finalizados... ¡pero claro, para ello tenías que ser un experto total, como yo! No fue mi intención, pero así es como salieron.

¿Estás barajando desarrollar un videojuego para plataformas portátiles o para las consolas de nueva generación?

Lo cierto es que aún tengo interés en los videojuegos, y mi hija se ha convertido en una gran aficionada, aunque me siento muy hipócrita cuando le digo que no se pase tanto tiempo jugando… Aún me gusta programar, desarrollar y diseñar con gráficos en 3D, pero no estoy seguro de conservar la energía y la paciencia necesarias para programar un juego según los estándares modernos, de principio a fin. ¡Hay formas de vivir mucho menos estresantes que ésta! Con todo, no me cierro en banda. Quién sabe.

> **“LA PEOR PERSONA PARA TESTEAR UN JUEGO ES AQUELLA QUE LO HA DESARROLLADO, YA QUE DESPUÉS DE ESTAR MESES CON EL MISMO VIDEOJUEGO LLEGAN A DOMINARLO Y LO VUELVEN MÁS Y MÁS COMPLICADO.**

LOS MEJORES

STORMLORD
HEWSON CONSULTANTS, 1989
Amiga, Atari ST, C64, CPC, DOS, Mega Drive, ZX Spectrum

CYBERNOID
HEWSON CONSULTANTS, 1987
Amiga, Atari ST, C64, CPC, NES, ZX Spectrum

EXOLON
HEWSON CONSULTANTS, 1987
Amiga, Atari ST, C64, CPC, Enterprise 128, ZX Spectrum





De buena añada...
...mejor cosecha

El tiempo pasa, eso es una realidad inevitable. Nos hacemos viejunos y parece que cada vez son más los aniversarios con cifras redondas, y de dos cifras, de muchos de los personajes, máquinas o marcas con las que tuvimos la suerte de crecer.

Y este ya casi finiquitado 2016 no está siendo una excepción - de hecho, parece que nos ha ido dejando muchos días señalados en el calendario en los que elementos y figuras clave de nuestra más querida afición han cumplido 20, 25, 30 años... o incluso alguno más.

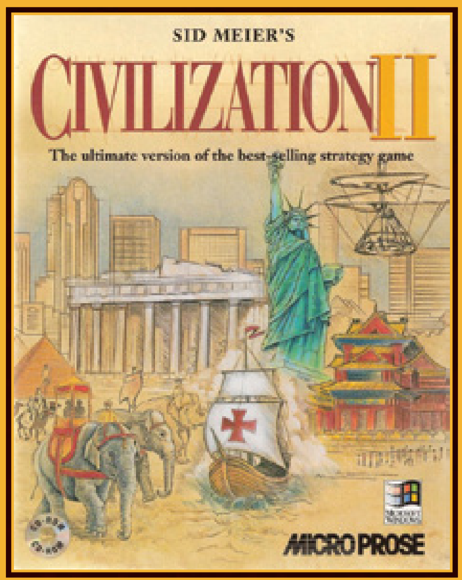
Éste es el principal motivo de nuestro reportaje principal para el presente número: echar la vista atrás y recopilar algunos de los que están más vinculados a nuestro pasado. Por supuesto, se trata de una lista confeccionada desde el lado más personal de la redacción de RetroManiac, y ni mucho menos están todos los que cumplen una cifra redonda; pero os podemos asegurar, sin lugar a dudas, que todos los incluidos se han ganado a pulso un rincón en nuestros corazoncitos.

Por: Redacción RetroManiac
Ilustraciones: Juan Medina @Loloxomoxo



Civilization







Poco podía imaginarse Sid Meier cuando, en 1991, salió a la luz su 'Civilization', la repercusión futura que tendría el juego. A fin de cuentas era "simplemente" otro juego más para trasladar su pasión por los juegos de mesa al ordenador, como ya había hecho por ejemplo con 'Sid Meier's Railroad'. Sólo que este juego, en vez de ir sobre trenes o el mundo de los negocios, era tan ambicioso y grandilocuente como emular la historia de la humanidad. La fórmula se convirtió en un clásico, aunque no de forma instantánea. De hecho, en muchos lugares -en España, por ejemplo - ni siquiera llegó a salir al mercado.

'Sid Meier's Civilization' nos ponía en la piel de unos colonos dispuestos a crear un asentamiento y prosperar a lo largo de siglos, investigando, comerciando, guerreando y construyendo hasta ser los primeros en conseguir colonizar Alpha Centauri - o acabar con todos los demás.

La cantidad de tareas a desarrollar en el juego podía llegar a ser realmente abrumadora al principio. Desde elegir qué construir en cada una de nuestras ciudades, a los proyectos de investigación, la mejora de nuestras tierras y la microgestión de nuestros ciudadanos, el movimiento de nuestras tropas… todo el juego te atrapaba de tal manera que nunca era un buen momento para dejarlo porque siempre estabas a punto de terminar algo que te exigía algunos turnos más.

En 1996 saldría 'Sid Meier's Civilization II', considerado por muchos como el mejor de la saga. No sólo le daba un nuevo acabado gráfico -bastante pobre en su versión original; incluso en versión VGA de 256 colores se veía generalmente pobre, pareciendo EGA de 16- sino que replicando la jugabilidad del primero lo aderezaba con más unidades, mapas más grandes, más maravillas, más tecnologías… y se corregía un efecto curioso por el cual en el primer 'Civilization' un legionario romano podía destruir un tanque, un acorazado o un bombardero, él solito. En 'Civilization 2' las unidades tienen barra de vida, lo que implica que, aunque pudiese debilitar ese acorazado o avión, muy débil tendría que estar para sucumbir ante un guerrero armado con palos.

'Civilization III' salió en 2001 y no sólo traía cambios estéticos sino que el juego ampliaba su jugabilidad al añadir la gestión de la cultura. Otro cambio muy importante fue que ahora los recursos no sólo daban riqueza o mayor productividad al explotarlos sino que se convertían en





Esencia de 'Civ'. Cada versión del juego ha sido diferente, pero de alguna manera todas han conservado la esencia de 'Civilization'.



'Civilization II' es considerado por muchos como el mejor de la saga



requisitos imprescindibles para construir algunos edificios y unidades. De esta forma, sin pólvora no podías construir mosqueteros, sin petróleo no podías construir tanques y aviones, sin uranio no podías construir nada atómico... También fue en este 'Civilization' cuando se crearon los personajes especiales, como grandes científicos y grandes generales, y en el terreno militar también se le dio un buen lavado de cara. Junto con sus dos expansiones, 'Civilization 3' fue durante mucho tiempo el mejor juego de la saga, o al menos el más completo. Y también el último en salir en caja de cartón, con un manual impreso de los de antes.

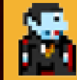
Cuatro años después, en 2005, apareció 'Sid Meier's Civilization IV'. La novedad más evidente era, desde luego, el paso a unas 3D que, desde mi punto de vista, la saga no necesitaba. A nivel jugable, las principales novedades eran, aparte de los eternos cambios de la diplomacia -casi en cada juego y casi en cada expansión todos los Civs cambian la diplomacia y el espionaje- el añadido de la religión. Junto con sus expansiones posteriores -centradas en la guerra una y en la expansión económica la otra-, hicieron de 'Civilization 4' el juego con más variables a manejar de toda la saga.

'Sid Meier's Civilization V', el último por el momento -aunque 'Civ VI' ya está anunciado para octubre- rompe con los 'Civ' anteriores en muchos sentidos. Lanzado en 2010, para empezar se acabaron las casillas cuadradas, ahora serían hexágonos. También cambia la concepción misma de nuestras fuerzas armadas, pasando de tener cientos de tropas a sólo un puñado de unidades. La forma de conseguir esto fue aumentando los costes, con lo que un ejército grande, aparte del tiempo que se tarda en construirlo, es muy caro de mantener. Y aún más importante, impide que se apilen las unidades en la misma casilla, con lo que te quedarías sin sitio donde poner tus tropas.

Pero quizá la principal diferencia con otros 'Civ' es que por primera vez se revisan las fórmulas antiguas no para añadir cosas sino para quitarlas. Así, se elimina la microgestión de las ciudades -no del todo, pero nada que ver con la gestión anterior-, se quita la elección del tipo de gobierno -los "valores culturales" nuevos son ventajas compradas con cultura que no se pueden "devolver"-, se impide comerciar con los avances científicos y la decisión más polémica de todas, se elimina la religión, aunque se recuperaría en la siguiente expansión.

Aún está en el horno, pero por lo que Firaxis ha mostrado, 'Sid Meier's Civilization VI' recoge el testigo de 'Civ V' en el sentido de romper con los esquemas clásicos de la saga, con una gestión de las ciudades completamente diferente gracias a los distritos y a las necesidades de cara a los edificios del tipo de terreno y recursos disponibles que haya.

En definitiva, tras 25 años de historia, 'Sid Meier's Civilization' sigue siendo EL JUEGO para todos aquellos con inclinaciones megalómanas y sueños de grandeza y poder. Y viendo la salud de la franquicia, lo que nos queda...

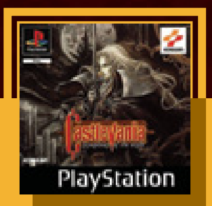


Además de los juegos oficiales y sus expansiones, el mundo de 'Civilization' ha tenido dos *spin-off*. El primero de ellos es **'Colonization'**, un juego que llegó a España en 1994 y que nos trasladaba a los albores del descubrimiento de América, donde teníamos que crear nuestros asentamientos con el objetivo final de luchar por nuestra libertad e independizarnos. El segundo sería **'Alpha Centaury'**, un juego de 1999 que es mucho más que una especie de 'Civilization' espacial, y que recientemente ha vivido también una especie de remake en **'Civilization Beyond Earth'**.

Castlevania (30TH)

La familia Belmont también está de celebración - nada menos que 30 años han pasado desde que hicieron su primera aparición en escena, y es que fue en 1986 cuando desembarcaron tanto el 'Vampire Killer' de MSX como el primer 'Castlevania' para la Famicom Disk System, conocido originariamente como 'Akumajou Dracula'. Ambos, como ya sabréis, bastante diferentes entre sí, aunque con algunos puntos en común.

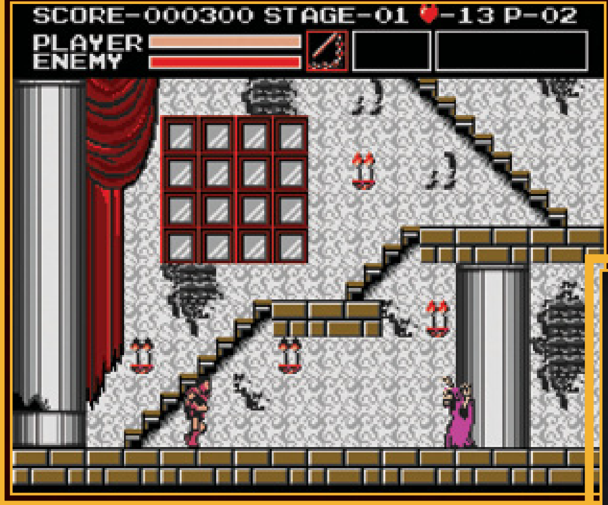
Desde entonces, la serie no ha parado de crecer y evolucionar; lejos de estancarse en una sola dirección, Konami fue ampliando horizontes con cada entrega. Las secuelas de NES ya fueron introduciendo conceptos de exploración y RPG, que acabarían eclosionando en aquel maravilloso 'Symphony of the Night' para los 32 bits y cuya fórmula se perpetuó en la mayoría de las entregas portátiles de Game Boy Advance y Nintendo DS. También se fueron intercalando con entregas de planteamiento más clásico en las que se mantenía el esquema de superar niveles - buen ejemplo de ello es el inédito por estos lares 'Rondo of Blood' de PC Engine, en formato CD, o el mayúsculo Super 'Castlevania IV', que es un remake de la primera entrega pero elevado a la enésima potencia gracias al poder de Super Nintendo; esta historia volvería a ser contada una vez más en el



La saga 'Castlevania' nació en NES y MSX a mediados de los 80 y no nos ha abandonado hasta la actualidad. Es cierto que su idiosincrasia ha cambiado bastante, y que ahora se acerca mucho más a los típicos juegos de acción, lucha y combos infinitos, antes que a esa deliciosa aventura de exploración que empezaba a intuirse a partir, sobre todo, de la tercera entrega en la 8 bits de Nintendo, y culminando con 'Castlevania Symphony of the Night', una de las entregas más queridas por los fans, que se rebeló contra las 3D establecidas.

Konami fue ampliando horizontes con cada entrega. Las secuelas de NES ya fueron introduciendo conceptos de exploración y RPG, que acabarían eclosionando en aquel maravilloso 'Symphony of the Night'

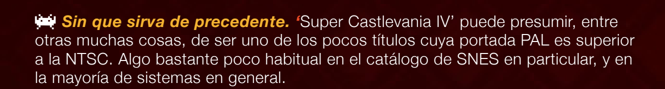




Entrando al castillo. Por mucho que hayan pasado los años, el momento en el que asaltamos la fortaleza de Drácula siempre es de lo más épico que podemos vivir a los mandos de la franquicia.







Sin que sirva de precedente. 'Super Castlevania IV' puede presumir, entre otras muchas cosas, de ser uno de los pocos títulos cuya portada PAL es superior a la NTSC. Algo bastante poco habitual en el catálogo de SNES en particular, y en la mayoría de sistemas en general.

ordenador Sharp X68000 y posteriormente adaptada a PSX. Las entregas de la Game Boy original también son bastante recomendables, al menos las 2 primeras - de la tercera, mejor mantened las distancias.

Konami no solía prodigarse en exceso en las consolas de SEGA, en comparación con la competencia directa, pero con la saga Castlevania dejó un legado difícil de olvidar, 'Bloodlines' (o 'The New Generation', según el territorio), dejó sin palabras a los poseedores de Mega Drive, y con un enorme ataque de envidia a los usuarios de consolas Nintendo. También la aventura de Alucard vió la luz en Saturn, para regocijo de los usuarios de la 32 bits de SEGA. Ya por último, para la misma Dreamcast se estuvo gestando una entrega en 3 dimensiones que nunca terminó de ver la luz, aunque lo cierto es que por lo que se ha podido ver, la cosa no parecía pintar demasiado bien; el salto a lo poligonal siempre ha sido el talón de aquiles de la familia Belmont.

Y es que si hablamos de las entregas tridimensionales nos encontramos con que no suelen ser las más laureadas de la franquicia. Las 2 que salieron en Nintendo 64 digamos que son algo casposillas - esos esqueletos en moto tienen parte de culpa, aunque tengo un buen amigo que las ama de lo lindo. Tampoco son excesivamente festejados los 2 capítulos lanzados en 128 bits que, al menos a nivel de diseño, son soberbios. Ya más actuales tenemos la trilogía de 'Lords of Shadow', realizados en nuestro país, aunque estos se distancian sobremanera de las líneas sobre las que se asientan los anteriores capítulos, tanto en historia como en planteamiento.

Aunque sin duda, la mayor bizarrada de los Belmont es 'Haunted Castle', una recreativa cuyo nivel de dificultad es absolutamente enfermizo y que tiene el honor de poseer la intro más rocambolesca de toda la saga: Drácula se presenta en la boda de Simon Belmont para raptar a su prometida...

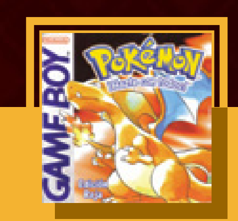
Para el futuro tenemos un panorama bastante oscuro. Konami parece no tener muchas ganas de volver a sacar a Drácula de la tumba, así que debemos poner todas nuestras esperanzas en Koji Igarashi, que en la actualidad se encuentra gestando 'Bloodstained: Ritual of the Night', y promete traer de vuelta todo lo bueno de las entregas en las que él mismo participó cuando trabajaba para la compañía. Incluso cuenta con la batuta de la inimitable Michiru Yamane en el apartado musical. Recientemente se ha podido ver una demo jugable y la verdad es que pinta fenomenal. Esperemos que siga así y que éste sea el verdadero regalo de 30º aniversario para todos los amantes de la saga 'Castlevania'.

Pokémon 

Cuando a Satoshi Tajiri se le ocurrió trasladar su afición por recolectar insectos a un videojuego, cambiando los bichos por monstruitos monísimos, seguro que jamás pensó que su nueva idea llegaría tan lejos. No se trataría sólo de coleccionar, sino de hacer evolucionar a estos pequeños monstruos y meterlos en una suerte de RPG para Game Boy, esa consola portátil que lo estaba petando y que tenía un curioso accesorio llamado Cable Link que permitía la transferencia de datos entre consolas.

El proyecto fue enviado a Nintendo en busca de financiación y, aunque en un primer momento no estuvieron muy interesados, acabó llegando a las manos de un señor que también hacía juegos basados en sus aficiones llamado Shigeru Miyamoto, quien se mostró interesado y consiguió que Nintendo pusiera la pasta.

Game Freak, la compañía creada por Tajiri, se tomó su tiempo para el desarrollo del juego y tras cinco años de desarrollo, y con los buenos consejos de Miyamoto-san, el juego 'Pocket Monsters' vio la luz en Japón en 1996, en dos versiones diferentes. Nacía así una de las franquicias de más éxito de la historia del videojuego.





Pocas sagas de videojuegos han conseguido trascender y convertirse en auténticos iconos pop como 'Pokémon'. Siempre se comenta que Nintendo es capaz de crear grandes hitos en la industria, pero no es menor su capacidad para encontrar y depositar su confianza en títulos externos que acaban formando parte del conglomerado de grandes franquicias de la compañía nipona. Tanto es así que 'Pokémon' es una de las tres franquicias infalibles de los de Kyoto, junto a nombres tan sacrosantos como 'Mario' y 'Zelda'.

En España todavía tardaríamos un poquito en poder jugarlo. No fue hasta 1999 cuando el juego que ya estaba arrasando en Japón y que se había lanzado un año antes en EEUU salió a la venta. Por entonces casi nadie en nuestro país sabía lo que era 'Pokémon', marca que finalmente registró Game Freak en 1995 y cuya propiedad intelectual pertenece también a Nintendo y Creatures Inc.
Pero en Japón el furor por el juego iba en aumento y los productos asociados ya habían empezado a proliferar. En 1997 comenzaba la emisión del anime de 'Pokémon' en TV Tokyo y, poco después, la franquicia comenzaba a estar en boca de los españoles gracias al sensacionalismo de algunos medios de comunicación generalistas. La noticia fue que un episodio de la serie 'Pokémon' había causado convulsiones a varios centenares de niños japoneses, que habían tenido que ser hospitalizados, lo que aquí se utilizó para cargar las tintas contra el anime y los videojuegos en general.
En Japón el primer ministro japonés tuvo que salir a dar explicaciones, mientras la serie fue cancelada cautelarmente y las tiendas amenazaban con retirar los juegos de la venta. El lanzamiento en occidente corría peligro, aunque finalmente se calmaron los ánimos y todos los niños de América y Europa acabaron disfrutando de 'Pokémon' y la fiebre por la saga alcanzó altas cotas en todos los territorios.

Las altas ventas trajeron consigo nuevos desarrollos, con los consiguientes nuevos Pokémon para coleccionar, multiplicando las ventas y convirtiendo la franquicia en un negocio redondo con cientos de productos de merchandising. Tal era el volumen, que se creó The Pokémon Company para gestionar todo lo relacionado con la franquicia. Nintendo tenía un monstruo entre manos que, a pesar de lo que pudo parecer al principio, ha sabido ir exprimiendo poco a poco sin llegar nunca a agotar la marca. A pesar de la cantidad de juegos lanzados, tanto de la saga principal como *spin-offs*, 'Pokémon' siempre ha tenido una vasta legión de seguidores.

Desde bien pronto la marca Pokémon se asoció con los niños, seguramente por el aspecto de los personajes. Los jugadores que por entonces pasábamos ya de la veintena al menos así lo veíamos, y lo cierto es que a día de hoy sigue habiendo un alto número de jugadores tradicionales que nunca han jugado a un 'Pokémon', e introducirse a ciertas edades en la saga puede resultar un poco duro. La idea de coleccionar, entrenar,

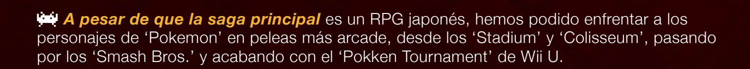











A pesar de que la saga principal es un RPG japonés, hemos podido enfrentar a los personajes de 'Pokemon' en peleas más arcade, desde los 'Stadium' y 'Colisseum', pasando por los 'Smash Bros.' y acabando con el 'Pokken Tournament' de Wii U.



De repente la gente se ha vuelto loca; gente que nunca había tocado un juego de 'Pokémon', gente de más de 40 y 50 años, buscando monstruitos como niños

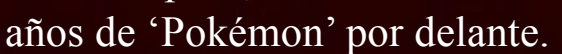


evolucionar a los Pokémon puede parecer atractiva al fin y al cabo, pero lidiar con el desarrollo de RPG japonés, con sus insustanciales diálogos echa para atrás.

Pero también existe una amplia base de jugadores que comenzaron de niños con el juego y que han seguido fieles, jugando y compitiendo, y que afirman que el juego (la parte de los combates, no el envoltorio RPG que le da trasfondo) es bastante más profundo de lo que pueda parecer en un principio. La cantidad de Pokémons existentes -más de 700 actualmente-, con sus diferentes tipos de elementos, la posibilidad de que aprendan diferentes tipos de movimientos y ataques... todo en conjunto da una gran cantidad de combinaciones que terminan generando personajes muy diferentes en cuanto a características, aunque en el fondo sean el mismo tipo de Pokémon que el de otros jugadores, pero que llevan consigo una enorme mochila de metadatos que encierran toda la experiencia acumulada en años de combates de nuestras criaturas, ya que se pueden traspasar de un juego a otro.

Y hete aquí, que este mismo año Nintendo ha rizado el rizo. Tras 20 años de éxitos, parecía que la franquicia no podía ir a más. Últimamente se habían lanzado juegos como 'Pokken Tournament', un juego de lucha desarrollado por Bandai-Namco, y 'Pokémon Shuffle', el intento de hacer un 'Candy Crush' con Pikachu y sus colegas, lanzándolo incluso en teléfonos móviles. Pero ha sido 'Pokémon GO' el que ha vuelto loco a medio mundo: una *app* mediante la que se invita al jugador a cazar Pokémons en el mundo real, usando la cámara del teléfono mediante realidad aumentada y la geolocalización para desplazarnos a los lugares donde nos indican que hay Pokémons. De repente la gente se ha vuelto loca; gente que nunca había tocado un juego de 'Pokémon', gente de más de 40 y 50 años, buscando monstruitos como niños.

La aplicación ha batido récords. Es la más descargada en iOS y Android, la que más dinero recauda por venta de contenidos y ha hecho que las acciones de Nintendo doblen su valor en apenas dos semanas. Y también es lo que más noticias está generando en todos los medios debido a la cantidad de anécdotas curiosas, e incluso desgracias, que están sirviendo, como hace casi 20 años, para que la prensa tire de nuevo de sensacionalismo contra 'Pokémon', los videojuegos y los aficionados. La saga 'Pokémon' está seguramente disfrutando de su mayor popularidad desde que fuera creada. A este paso, tenemos todavía muchísimos años de 'Pokémon' por delante.



Metal Slug











Atención al detalle. Como ocurre con la mayoría de los desarrollos nipones, la saga cuenta con un buen puñado de ilustraciones oficiales.



Neo Geo fue siempre ese oscuro objeto del deseo para los jugones de toda la vida. Codiciada hasta el exceso, la versión consola de la máquina de SNK sólo acabó en manos de aquellos que podían gastarse un auténtico pastizal en cada uno de los nuevos lanzamientos, así que la mayoría disfrutamos de las habituales partidas en los recreativos con los juegos que el dueño del garito de turno buenamente proponía..

Confieso que nunca he sido un jugón de los arcades y que me acercaba poco a aquellos ambientes. Conocía los juegos de Konami, Sega, Capcom o SNK, pero echaba muy de vez en cuando alguna monedita, sin poder evitar durar más que un suspiro; fulminado por la dificultad de aquellos juegos y maravillado por la espectacularidad audiovisual que ponía a prueba las pantallas CRT.

Sabedor del catálogo repleto de juegos de lucha one vs one de SNK para Neo Geo, salpicado por algún que otro juego de carreras, matamarcianos o deportivo, perdí la pista de la actualidad maquinera hasta que apareció el primer emulador para MS-DOS de la 'pantera negra' ¡Aquello era impresionante! Y eso que las primeras versiones sólo dejaban jugar a un puñado de juegos -la primera, sólo a 'NAM 1975', aunque se podían "hackear" las roms para engañar al emulador-, con sonido deficiente o inexistente, y no pocos problemas.

La apertura del sistema a la comunidad emuladora trajo consigo la apertura de cientos de webs en Internet, alcanzables visitando sitios como Emulatronia, Zophar o RetroGames, repletas de noticias diarias acerca del sistema y los avances de los desarrolladores. En una de estas páginas me encontré con una captura de un juego que desconocía: 'Metal Slug'. A pesar de su mala calidad -parecía un escaneo- esos píxeles borrosos de estilo comiquero no dejaban lugar a dudas: ¡qué barbaridad de gráficos!

Tiempo después pude probar por fin el juego bajo emulación -nunca vi la primera parte en los salones recreativos de la zona-, y la expectación creada por aquel



'Metal Slug' fue creado por la esquiva Nazca Corporation, un estudio fundado por unos 15 extrabajadores de Irem que decidieron trabajar en este juego para el hardware de SNK. Influenciado por títulos como 'Gunforce II', 'Undercover Cops' o, sobre todo, 'In the Hunt', el juego sorprendió tanto a jugadores como a SNK por su extremo detallismo y calidad. Tanto es así, que muchos de los sprites de la primera entrega han 'sobrevivido' hasta nuestros días.



primer pantallazo no me defraudó: maravilla de las maravillas pixeladas, el trabajo de Nazca y sus integrantes en este run ’n gun sin freno, a golpe de barroquismo animado, no te puede dejar indiferente. Aún hoy en día nadie ha sabido igualar aquel espectáculo de máquinas desvencijadas, expresivos soldados nazis y escenarios dotados de un nivel de detalle espectacular. Sólo de pensar en las tendinitis de los grafistas y sus pestañas quemadas me echo a temblar...

‘Metal Slug’ es un maravilloso prodigio técnico, que entra primero por los ojos gracias a su variopinto diseño, el movimiento continuo en pantalla, los escenarios que no se repiten y unos personajes con enorme carisma. Pero por detrás también guarda una gran jugabilidad que permite al jugador avanzar a medida que mejora, una genial banda sonora y un buen montón de efectos especiales que contribuyen a dejarte llevar por la experiencia. El desparrame de sus bosses finales no tiene igual, y se perdonan fácilmente las ralentizaciones que sufre de vez en cuando la acción descontrolada de la pantalla.

Las secuelas adolecieron por desgracia de ciertos altibajos, tanto en diversión como en diseño, y para mí, el primer ‘Metal Slug’ siempre será el mejor, gracias a su equilibrio jugable, parafernalia gráfica y sentido del humor irreverente. La aparición de los últimos juegos tipo tower defence para dispositivos móviles no me hacen albergar esperanzas de recuperación de la saga en todo su esplendor. Igual será sólo cuestión de coger a Marco o Tarma y plantarse en las oficinas de SNK Playmore.

‘Metal Slug’ es un maravilloso prodigio técnico, que entra primero por los ojos gracias a su variopinto diseño, el movimiento continuo en pantalla, los escenarios que no se repiten y unos personajes con enorme carisma





Recorriendo el mundo. Sobre todo a partir de la segunda entrega, nuestros personajes visitaban diversas zonas inspiradas en países y lugares concretos.

Dragon Quest 







Un estilo inconfundible. El arte del maestro Torimaya es perfectamente reconocible en las artes del juego.

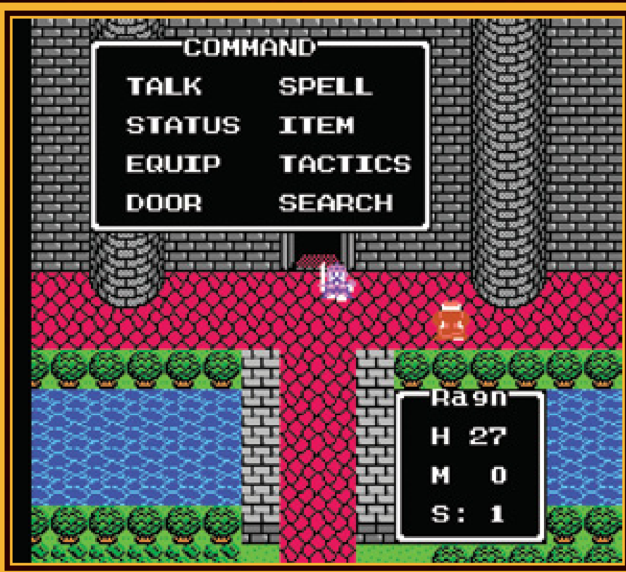
Si eligiéramos a un jugón al azar, que tuviera un mínimo de edad, y le preguntásemos cuál es el primer JRPG que le viene a la cabeza, obtendríamos un alto porcentaje de 'Final Fantasy' -acompañado del número correspondiente- como respuesta. No obstante, mucho antes de que Squaresoft tuviera que fusionarse con otra compañía para salvarse tras el enorme fiasco de la película basada en dicha saga de videojuegos; antes incluso de que el primer 'Final Fantasy' viera la luz, justo a tiempo de salvar in extremis a la compañía en su primer coqueteo con la bancarrota, hace varias décadas, Enix dio a luz al primer título de una saga de la que se llegó a decir -leyenda urbana de la época- que el gobierno japonés había obligado a la compañía a que cada lanzamiento se realizase en fin de semana para evitar un alto absentismo laboral y escolar entre aquellos que decidían faltar a sus obligaciones diarias para ser de los primeros en poner las manos encima a cada nuevo título. Hablamos, por supuesto, de 'Dragon Quest'.

Justo ahora se cumplen treinta años del nacimiento de una de las sagas JRPG más longevas de la historia, cuya tardanza en aparecer -de manera oficial al menos- en Europa le restó gran parte del protagonismo que debería merecer en el imaginario colectivo por méritos propios. Y es que tendríamos que esperar hasta 1999 para la llegada a territorio "paleto" de un título de la saga -'Dragon Quest Monsters'- y no sería precisamente uno de los principales. Aún tendríamos que esperar hasta 2006 y la llegada de 'Dragon Quest VIII' para poder adquirir un título principal de la saga sin recurrir a la importación.

Con la idea de popularizar los juegos de rol entre una audiencia de jugadores aún más amplia, el primer título de la saga Dragon Quest aunó una serie de elementos que, si bien por separado ya habían aparecido en diferentes títulos anteriores, reunidos todos en un solo producto sentaron las bases de los JRPG tal y como los conocimos a partir del título debut de la saga. Puede que en un principio el juego fuera parco en detalles y en opciones para el jugador, pero tanto la tradicional historia de rescate de la damisela en apuros de turno -con su correspondiente plot twist cerca del final-, la vista aérea, la necesidad de obtener información y pistas hablando con todo aquel que se cruce en nuestro camino y una curva de dificultad ajustada para progresar rápidamente al comienzo de nuestra aventura y evitar el desánimo para poco a poco encontrar retos de mayor calado a superar antes de desbloquear nuevas zonas del mapa han sido, entre otros muchos factores, claves en la popularización del género.

Largo y tendido se podría hablar de cada uno de los títulos que







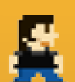
Enix dio a luz al primer título de una saga de la que se llegó a decir —leyenda urbana de la época— que el gobierno japonés había obligado a la compañía a que cada lanzamiento se realizase en fin de semana





Un RPG para todos los públicos. La intención de sus creadores fue la de obtener un juego de rol asequible para todo tipo de jugador.





Aunque la sugerencia del gobierno japonés de que los lanzamientos de los juegos coincidieran con el fin de semana para evitar absentimos laboral y escolar es una leyenda urbana, las crónicas de la época parecen indicar que dicho absentismo sí existió. La saga 'Dragon Quest' ha vendido, según algunas fuentes, la friolera de casi 60 millones de juegos en el mundo. ¡Una auténtica pasada!

componen esta saga, pero como el espacio que tenemos es el que es, cómo olvidarnos mencionar, aunque sea de pasada, la aparición del maestro Toriyama entre el equipo de este primer título, aportando parte de la esencia que nos ha acompañado durante esto últimos treinta años: el diseño de personajes y enemigos. ¿Quién no ha flipado al ver ilustraciones y portadas de cualquier juego de la saga con la asombrosa similitud con personajes de la mítica Dragon Ball? El arte del maestro Toriyama se convertiría en uno de los factores más característicos de la saga y nos ha acompañado hasta la fecha de hoy.

El éxito de la saga en Japón fue tal que periódicamente se han ido haciendo remakes de los primeros títulos en prácticamente cada consola nueva que Nintendo ha ido lanzando al mercado, pero nosotros hemos tenido que esperar a la popularización de los smartphones antes de poder poner nuestras manos encima a los primeros títulos de la saga. A partir de 'Dragon Quest IV', una Nintendo DS es nuestra mejor amiga para disfrutar de todo un emblema de la historia de los videojuegos.

Squaresoft 30TH



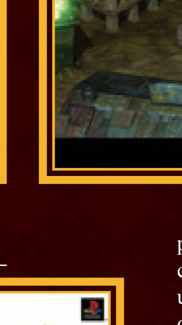
Toriyama en el ajo. En plena fiebre Dragon Ball, encontrarnos con este cartucho americano con esas formas tan extrañas en nuestro videoclub, era poco menos que una experiencia sensorial.

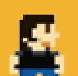


Sequaresoft está de cumpleaños: nada más y nada menos que 30 años han pasado desde que la firma original se desvinculó de su matriz para pasar a centrarse en el desarrollo de títulos exclusivamente para consola. Y es que la Square original, sin coletillas, ya existía un par de años antes; de hecho, se centraba en desarrollar juegos para ordenador, pero claro, el boom de la Famicom era algo demasiado grande como para dejarlo pasar y, en 1986, la compañía tomaba un nuevo rumbo en un camino donde los sistemas domésticos serían protagonistas absolutos. Ahora sí empezaba la verdadera historia de Squaresoft.

Nombrar a todos los primeros espadas del catálogo de juegos de Squaresoft en un texto conmemorativo de estas dimensiones es una tarea prácticamente imposible; casi me atrevería a decir que daría para hacer un monográfico en sí mismo, así que voy a nombrar aquellos que más renombre tienen para mí, o que me marcaron personalmente de una u otra manera. Con todo y con eso, seguro que me dejo alguno, así que no me lo tengáis demasiado en cuenta. Para empezar, las principales beneficiadas de semejante dosis de calidad en formato lúdico fueron, sobre todo y en primer lugar, las consolas de Nintendo, para luego pasar a las plataformas de Sony. Y el cambio de rumbo de la compañía ante la decisión de Nintendo de seguir con los cartuchos en su consola de 64 bits también daría para otro extenso reportaje…

Seguramente ya conozcáis la historia de cómo la primera entrega de 'Final Fantasy' salvó a la compañía de echar la persiana. Lo cierto es que antes de parir a su buque insignia, Squaresoft ya había intentado hacerse un hueco en el mercado con propuestas que, por una u otra razón, no terminaban de cuajar. Si esa primera fantasía final no hubiera resultado un éxito, no sólo nos hubiéramos perdido las aventuras de personajes como Cecil, Terra, Cloud y Tidus, tampoco hubiéramos podido echarle el guante a muchísimas otras maravillas del RPG Japonés: 'Seiken Densetsu', o 'Secret of Mana' como se le conoció por aquí; el primer 'Chrono Trigger' con los diseños del maestro Toriyama





La fantasía final tardó bastante en desembarcar en nuestro país, al menos de manera oficial. En la época de los 8 y 16 bits se dejaban ver en alguna que otra publicación distintas imágenes de las entregas que vieron la luz en Famicom y Super Famicom. También se podían alquilar en determinados videoclubs que apostaban por la importación, todo gracias al milagroso adaptador de cartuchos japoneses. Aunque el lastre del idioma siempre estaba ahí, no eran pocos los que se lanzaban a descubrirlos.

Si esa primera fantasía final no hubiera resultado un éxito, no sólo nos hubiéramos perdido las aventuras de Cecil, Terra, Cloud y Tidus, tampoco hubiéramos podido echarle el guante a muchísimas otras maravillas

y su posterior secuela 'Chrono Cross'; 'Vagrant Story'; 'Kingdom Hearts'; 'Xenogears', cuyos creadores luego se marcharían para formar la actual Monolith Soft... También es muy meritorio que Nintendo les cediera la imagen de sus personajes insignia para 'Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars'.

Tenemos otros títulos menos conocidos pero igualmente acordes a los estándares de calidad a los que la compañía nos tiene acostumbrados. Algunos de ellos son 'Bahamut Lagoon', las entregas de la serie 'SaGa', 'Brave Fencer Musashi', que tenía el honor de contener una demo jugable del por aquel entonces esperado 'Final Fantasy VIII', o los 'Front Mission'.

Pero no sólo de juegos de rol vivía Squaresoft. Prueba de ello son otros muchos títulos como los 'Parasite Eve', que mezclaban acción con un pelín de survival horror y RPG; 'Tobal No 1' y su secuela, juegos de lucha poligonales en los que Toriyama volvía a firmar el diseño de personajes; o el maravilloso matamarcianos 'Einhander', que aprovecho para recomendaros encarecidamente.

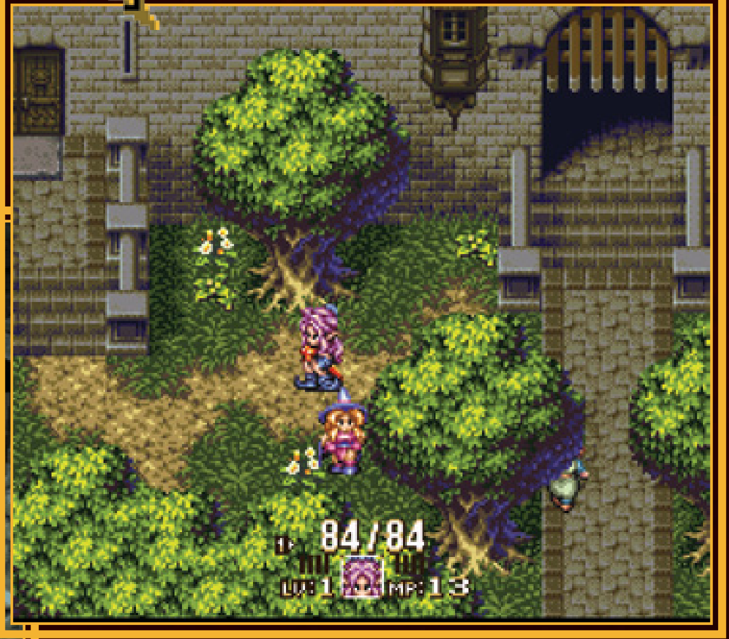
Y ésta no es sino una pequeña parte del legado de Squaresoft, una compañía que ha tenido la suerte de contar entre sus filas con genios de la talla de Hironobu Sakaguchi, Yasumi Matsuno, o Nobuo Uematsu, por citar solo algunos, y que no ha dejado de adaptarse a las circunstancias y evolucionar para llegar hasta nuestros días. Eso sí, antes de terminar debo sacarle algún pero a la compañía, y es que me encantaría que se le rindiera una mayor pleitesía a algunas de sus franquicias más ilustres. Casi todas a día de hoy están desaparecidas, no se les espera, y tienen muchísimos nombres ilustres de los que tirar. Tenemos a corto plazo nuevas entregas numeradas de 'Kingdom Hearts' y 'Final Fantasy', aunque con lo que de verdad sueño es con tener de vuelta a muchas otras de sus series. Por soñar que no quede, ¿verdad?





'Super Mario RPG' fue el germen sobre el que luego se asentarían dos franquicias esenciales en la Nintendo de hoy, 'Mario & Luigi' y 'Paper Mario'. Recientemente ambas sagas han contado con un interesante *crossover* en 3DS.





Nintendo 64 (20TH)







Mundos tridimensionales sin igual. **'S**uper Mario 64', 'Ocarina of Time' y 'Conker', tres formas diferentes de plantear un mundo 3D sin igual. Tremendos.

Posiblemente una de las consolas más incomprendidas en su tiempo, Nintendo 64 ha conseguido ganarse cierto respeto en los últimos tiempos gracias al redescubrimiento de su catálogo y la consabida actualidad que tienen algunos de sus clásicos más intemporales, como 'Mario Kart' o 'Super Smash Bros.'. Sin embargo, no siempre fue así, y allá por finales de los 90 la cosa era muy diferente.

Tras el fulgurante éxito comercial de Super Nintendo, la de Kyoto creía tener nuevamente en la palma de su mano a los jugones de todo el planeta y se tomó con calma la gestión de su siguiente máquina, a pesar de la amenazante presencia de Saturn y, sobre todo, de PlayStation. Quizás infravalorando (otra vez) la incursión de un nuevo contendiente, Nintendo se empecinó en desarrollar la consola alrededor del cartucho, aun a sabiendas de sus inconvenientes -aunque también de sus ventajas-, y agarrarse a una serie de franquicias intocables y a la tecnología supuestamente puntera de Silicon Graphics. Continuos retrasos en el lanzamiento de Nintendo 64, un disparate de lanzamiento escalonado en el mundo y la suerte de que Sega poco menos que se disparara en el pie en Occidente, propiciaron que al menos Nintendo se ganase, no sin mucho esfuerzo, el segundo puesto en el podio de las consolas de esa generación.

La etiqueta de 'infantil' o el poco apoyo de las *third parties* -aún escuece aquella espantada de Square- fueron tristes estandartes durante la vida comercial de la consola, que desapareció del radar de muchos usuarios que simplemente se pasaron al bando Sony sin querer ampliar sus miras. Ellos se lo perdieron: Nintendo 64 fue una perita en dulce con juegos realmente memorables que han aguantado bien el paso del tiempo y hoy en día, 20 años después, siguen siendo muy disfrutables.

Gran parte de la culpa la tienen el sobresaliente diseño del mando de control, la orientación multijugador de la máquina gracias a sus cuatro puertos integrados, la ampliación de memoria disponible en su segundo ciclo de vida -una maniobra de marketing muy efectiva, ciertamente-, y los grandes grupos de desarrollo que apostaron por Nintendo, como RARE, Acclaim, Factor 5, Konami, Boss Games o, por supuesto, la propia Nintendo.

Con 'Super Mario 64', el que posiblemente sea el mejor plataformas de la historia, Nintendo estableció las reglas de lo que debía ser el paso de las 2D a las 3D en una serie sagrada con más de 100 millones de ventas de cartuchos a sus espaldas. Obviando los niveles como los conocíamos, y cambiando la mecánica a una especie de cumplimiento de misiones, el pequeño

cartucho de 64 megas ofrecía deliciosos mundos tridimensionales, un control exquisito y unos gráficos brillantes que, a pesar de su simpleza, hoy en día pueden seguir pasando el corte. La inmersión lograda y ese nuevo universo tridimensional producen aún cierto escalofrío de satisfacción en éste que suscribe.

Los juegos de RARE como 'Banjo Kazooie', 'Goldeneye' o el irreverente 'Conker'; la saga futbolística 'ISS' programada por Major A; los combates espaciales de Factor 5; los esfuerzos de Acclaim por aprovechar la máquina en juegos como 'Turok 2' o 'Shadowman'; o el imposible 'World Driver Championship' de Boss; son algunos ejemplos de títulos excelentes que supieron lidiar con los desbarajustes técnicos de la consola, siempre a la sombra del genial 'Ocarina of Time', una maravilla audiovisual que tuvo continuidad con el excéntrico 'Majora's Mask'.

Quizás los últimos años de zozobra, con el 64DD dando tumbos, escasos lanzamientos y la sensación de estar estirando el chicle para llegar al lanzamiento de GameCube, condenaron injustamente al olvido a esta máquina, pero nunca es tarde para recuperarla o, aún mejor, descubrirla. En tu mano está hacerlo. ¡Felicidades, Nintendo 64!





Dicen las malas lenguas que Nintendo se confió en exceso, y que su arrogancia fue la que le llevó a subestimar al mercado, con Saturn y PlayStation bien asentadas para cuando Nintendo 64 estuvo preparada para su salida. Pero quizás el factor más importante para que la balanza se equilibrara hacia el lado de Sony, fue la falta de apoyo de terceras. La de Kyoto perdió el trono en 1996 y no ha vuelto a recuperarlo. Por el momento.



RARE al rescate. La '*second party*' británica produjo sin duda algunos de los títulos más memorables para la 64 bits.



Con 'Super Mario 64', el que quizás sea el mejor plataformas de la historia, Nintendo estableció las reglas de lo que debía ser el paso de las 2D a las 3D

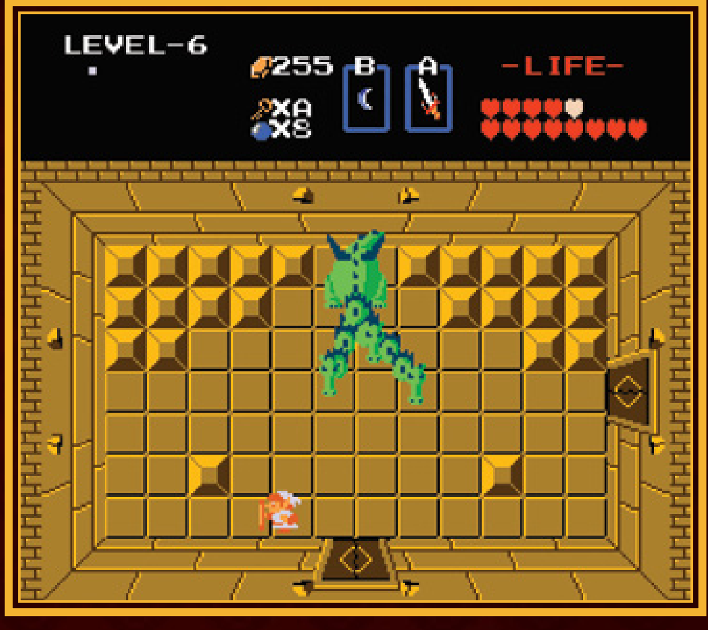




The Legend of Zelda





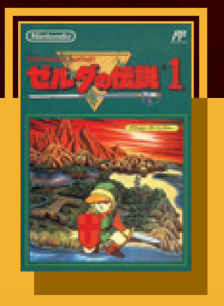


Mundo abierto. Pese a sus limitaciones, el primer 'The Legend of Zelda' presentaba un mundo abierto al jugador para que fuera explorado.

Hace treinta años del origen de la leyenda y parece que fue ayer cuando Nintendo nos brindó su primera aventura, una de las sagas más reconocidas de la compañía y una de las más exitosas, merecidamente sin duda. En 1986 llegó 'The Legend of Zelda' a la consola de 8 bits de Nintendo, siendo su primera aparición en Japón en formato Famicom Disk System y, sólo un año después, en el resto del mundo en formato cartucho, que es como lo conocimos aquí. ¿Quién no se acuerda de ese cartucho dorado? Sin jugar al título y tan solo viendo su color reluciente, uno ya tenía la sensación de que era algo totalmente diferente al resto de títulos. Y efectivamente, en su interior había algo diferente: era el primer cartucho de la consola en incluir una memoria para salvar la partida.

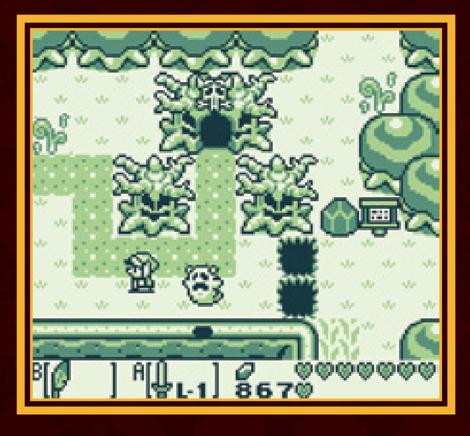
A esa primera entrega le siguió su segunda parte, 'Zelda II: The Adventure of Link', una de las entregas menos queridas, quizás, dado que rompía con lo visto en el primer juego y ofrecía una vista lateral, además de un desarrollo más similar a lo que hoy conoceríamos como "Metroidvania". Hasta el propio título rompía con la leyenda y dejaba el simple 'Zelda II', quizás denotando que querían ofrecer algo completamente nuevo, pero aprovechando el éxito de su anterior juego. No cabe duda de que es uno de los juegos más diferentes dentro de esta enorme saga, pero no es el único de su especie.

Muchos son los juegos que han venido a posteriori, siendo para un servidor 'The Legend of Zelda: A Link to the Past' el preferido, si sólo tuviera que destacar uno por encima del resto, y por el que ahora estoy disfrutando 'The Legend of Zelda: A Link Between Worlds' con mucha nostalgia, por compartir el mismo mundo y por los guiños constantes que voy encontrando. Pero volviendo atrás, 'A Link to the Past' se estrenaba en la nueva consola Super Nintendo y además de un apartado gráfico mucho más potente, siendo de lo mejor de la consola, ofrecía un desarrollo que sentaría muchas bases en los futuros juegos. Pero sin duda lo más destacable de esta longeva saga es cómo ha sabido adaptarse a los tiempos y cómo dio el salto a las tres dimensiones con 'The





La saga 'The Legend of Zelda' nació en 1986, acompañada desde entonces de nombres como Shigeru Miyamoto, Koji Kondo o Eiji Aonuma, entre muchos otros. En estos 30 años, cada entrega ha venido siempre acompañada de una gran expectación. Aún hoy estamos todos como locos por poder jugar 'Breath of the Wild', su futura entrega, y eso dice mucho de la pasión que hay detrás, digna de la Triforce.





Como oro en paño. En la imagen, copia original del cartucho dorado de 'The Legend of Zelda' (NES) de Tiex.

Lo más destacable de esta longeva saga es cómo ha sabido adaptarse a los tiempos y cómo dio el salto a las tres dimensiones con 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time'

Legend of Zelda: Ocarina of Time', la mejor entrega para muchos. Sin duda este nuevo título fue muy impactante, así como la primera toma de contacto con esta saga para muchos. Supo ofrecer toda su magia pero, por primera vez, en un universo creado con polígonos. Las cinemáticas también llegaron para quedarse y con un toque cinematográfico como no había visto hasta entonces. 'Ocarina of Time' fue el encargado de sentar las bases de lo que sería la saga en entornos poligonales, recogiendo además lo visto hasta entonces en juegos posteriores y añadiendo el conocido por todos Z-Targeting, tan útil como espectacular.

Después llegó el incomprendido 'The Legend of Zelda: Majora´s Mask', una de las entregas más diferentes y más oscuras (junto a 'The Legend of Zelda: Twilight Princess'), que hacía uso del cartucho de expansión de memoria de Nintendo 64 para ofrecer unos entornos más detallados y un desarrollo mucho más abierto, donde el tiempo cobraba una importancia muy relevante, dado que teníamos 72 horas para impedir el fin del mundo. Aunque con la posibilidad de volver sobre nuestros pasos en multitud



'Zelda II: The Adventure of Link': Nintendo cambió el concepto de juego ya con su segunda entrega.



Es algo así como el síndrome de 'Zelda': sólo es necesaria una nueva entrega para que el juego siguiente pase de ser odiado por unos pocos a ser querido por todos



de ocasiones y con un sistema de misiones secundarias muy trabajado. 'Twilight Princess' ha sido otra de las entregas más oscuras de la saga y, quizás, el juego más similar a 'Ocarina of Time', dado que compartía con éste varios aspectos. Antes del último mencionado tuvimos otra de las entregas más incomprendidas y que el tiempo ha puesto en su lugar: 'The Legend of Zelda: Wind Walker'. Adornado con los gráficos más simpáticos de toda la saga y con la ayuda de nuestro barco parlanchín, teníamos que surcar los mares en busca de aventuras. Tanto con 'Majora´s Mask' como con 'Wind Walker', sus respectivas remasterizaciones para Nintendo 3Ds y Wii U,



respectivamente, han puesto a estos dos títulos en el lugar que merecen. Entregas odiadas en su momento y veneradas por muchos ahora. Porque no hay Zelda malo, y sobre todo, cuando se lanza un nuevo juego, su anterior entrega es aplaudida por todos. Es algo así como el síndrome de 'Zelda': sólo es necesaria una nueva entrega para que el juego siguiente pase de ser odiado por unos pocos a ser querido por todos.

Pero, como os comentaba unos párrafos atrás, la saga ha sabido adaptarse a los tiempos y sobretodo a las consolas que Nintendo ha ido lanzando en estos treinta años. Hemos tenido máquinas con varias entregas exclusivas, como NES, Nintendo DS, 3DS y GameCube, y otras no se han quedado sin su título exclusivo. Hemos visto como la saga se adaptó a las tres dimensiones, como ha utilizado el control por movimiento de Wii, siendo 'The Legend of Zelda: Skyward Sword' su culmen en este aspecto. También se ha hecho uso de la pantalla táctil con las dos entregas de Nintendo DS, 'The Legend of Zelda: Phantom Hourglass' y 'Spirit Tracks'. Nintendo ha sabido adaptar las mecánicas a lo que cada máquina podía ofrecer, pero siempre sin perder sus señas de identidad y, sobre todo,

'Breath of the Wild': Tanto los fans de la saga, como posiblemente los que no lo son, esperamos la nueva entrega con expectación.

enamorando a los fans con cada nueva entrega.

Nintendo siempre ha querido ofrecernos la experiencia de vivir una aventura con cada nueva entrega de la saga, y no hay juego que no haya conseguido eso, obviando esos títulos horribles de CDI ('Link: The Faces of Evil' y 'Zelda: Wand of Gamelon'), de los que incluso la propia compañía reniega, y no sin razón. Los fans acudimos a cada entrega con la misma ilusión, disfrutando de todos ellos y sobretodo de lo nuevo que tienen que ofrecernos. Porque aunque la saga siempre ha tenido unas bases muy similares, cada una de sus entregas intentaba ir un poco más allá en sus mecánicas jugables o más bien en lo intrincado de sus mazmorras, plagadas de puzles, además de los nuevos objetos que teníamos disponibles para resolver los problemas que se planteaban.

Cada jugón tendrá su entrega preferida por un motivo u otro y quizás muy influenciado por la época en la que disfrutara de cada juego. Para un servidor, 'A Link to the Past' es el que más le llena, acompañado de 'The Legend of Zelda: Link's Awakening', la increíble entrega de Game Boy, quizás porque fueron los primeros que tuve la ocasión de jugar. Pero podrían haber sido otros perfectamente y tampoco puedo quitarle mérito a 'The Legend of Zelda: Oracle of Ages' u 'Oracle of Seasons', juegos que comparten similitudes con 'Link's Awakening' en estética, pero lo llevan más allá, e incluso añaden interconectividad entre los dos cartuchos. O, por supuesto, 'The Legend of Zelda: The Minish Cap' para Game Boy Advance. Como he dicho anteriormente, no hay juego malo en esta saga.

No podemos olvidar los juegos derivados de la saga principal, que si bien comparten la ambientación, entre otras cosas, han intentado ofrecer algo nuevo, quizás para atraer a otro tipo de público. 'The Legend of Zelda: Four Swords', el minijuego que acompañaba a la versión de 'A Link to the Past' de Game Boy Advance, ha terminado teniendo varias entregas, dado su éxito. Un tipo de juego adaptado a una jugabilidad pensada para compartir con amigos. Algo así como un multijugador de 'The Legend of Zelda', que ha tenido su mejor entrega en GameCube y para la que hacían falta cuatro Game Boy Advance, una por cada jugador. Yy una última entrega, 'The Legend of Zelda: Tri Force Heroes' en Nintendo 3DS.

Nintendo también ha brindado la posibilidad a otras compañías de hacer uso de los personajes y el universo de la saga, para ofrecer algo totalmente nuevo y de un género distinto. Prueba de ello lo tenemos en 'The Legend of Zelda: Hyrule Warriors', juego de género Musou y desarrollado por Koei, que ha tenido un enorme éxito y del que se espera incluso una segunda entrega.

Pero el futuro de la saga es más esperanzador que nunca, pese a que Wii U podría ser la primera consola de Nintendo en no tener una entrega exclusiva para ella. Este pasado E3 en Los Ángeles, hemos vuelto todos los fans, y los menos fans también, a ser niños. Y es que 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild' nos tiene enamorados. El nuevo título llegará para renovar la saga por completo, para ofrecer algo totalmente nuevo, como una vuelta a los orígenes más primigenios - al encanto de esa primera entrega que este año llega a la treintena. Porque la saga ya está madura y ahora sólo queda ofrecer una mecánica más acorde a los tiempos que corren, pero sin olvidar a ese niño al que tanto encandiló el primer juego que llegó a sus manos. Sin duda estamos en una nueva etapa, quizás tan importante como el salto a las tres dimensiones de 'Ocarina of Time'. Y estamos más expectantes que nunca del año 2017, que será cuando podamos ponerle las manos encima al nuevo 'Zelda'. Un servidor está contando los días para que llegue el momento.

Si estás leyendo esto y no has jugado a un juego de esta enorme leyenda, no sé qué haces perdiendo el tiempo aquí. ¡Ve a jugar! Tienes por delante horas y horas de magia, marca Nintendo. Y tu niño interior agradecerá que lo alimentes con juegos así, créeme.

Colossal Cave 40TH

```
.run adven

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

yes

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN
TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER
SEEN AGAIN.  MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES
AND HANDS.  DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.  I SHOULD WARN
YOU THAT I LOOK AT ONLY THE FIRST FIVE LETTERS OF EACH WORD, SO YOU'LL
HAVE TO ENTER "NORTHEAST" AS "NE" TO DISTINGUISH IT FROM "NORTH".
(SHOULD YOU GET STUCK, TYPE "HELP" FOR SOME GENERAL HINTS.  FOR INFOR-
MATION ON HOW TO END YOUR ADVENTURE, ETC., TYPE "INFO".)
                              - - -
THIS PROGRAM WAS ORIGINALLY DEVELOPED BY WILLIE CROWTHER.  MOST OF THE
FEATURES OF THE CURRENT PROGRAM WERE ADDED BY DON WOODS (DON @ SU-AI).
CONTACT DON IF YOU HAVE ANY QUESTIONS, COMMENTS, ETC.

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING.
AROUND YOU IS A FOREST.  A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND
DOWN A GULLY.

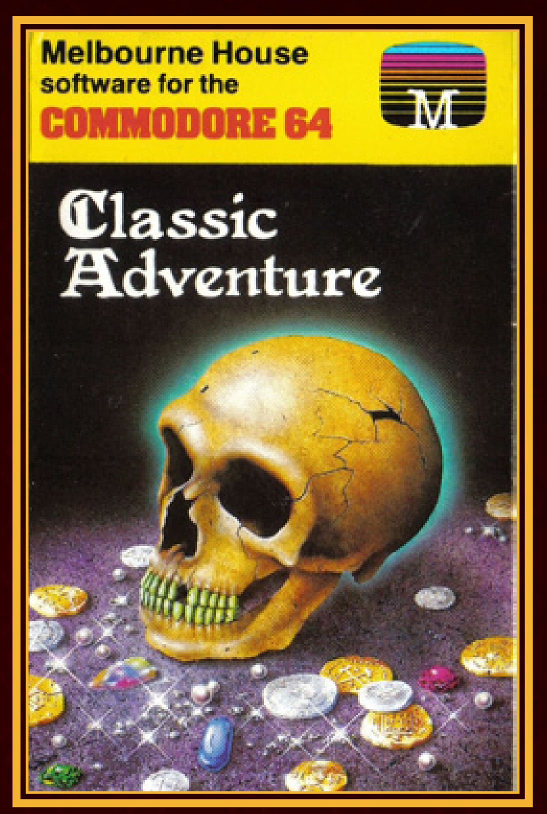
east

YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

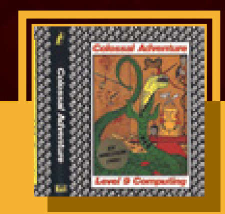
THERE IS FOOD HERE.
```



Cada género o saga en el mundo de los videojuegos tiene un título primigenio que, bien por ser el primero en crearse o bien por ser el primero en popularizarse, acaba convirtiéndose en el estandarte del género en cuestión. En el caso de la aventura conversacional ese título sería 'Colossal Cave Adventure', del cual celebramos su cuadragésimo aniversario.

Curiosamente, 'Colossal Cave Adventure' tiene unos inicios de lo más peculiares. Todo comienza en 1975 con el divorcio de la pareja formada por Will Crowther y su compañera sentimental. El antiguo matrimonio compartía su pasión por la exploración de cuevas, lo que sumado a la afición de Will Crowther por Dungeons & Dragons derivaría en el desarrollo de un entorno que permitiera simular la exploración de una cueva, inspirada en la Mammoth Cave de Kentucky, incluyendo ligeros toques de rol que ayuden en la tarea. La intención de Will era conectar más aún con sus hijas tras el divorcio; quién le iba a decir que una tarea tan noble daría a luz a un referente de un género que llegaría a gozar de su correspondiente cuota de popularidad. Lo que no hagamos por nuestros hijos... Por cierto, que entre los compañeros de partidas al popular juego de rol se encontraba Dave Lebling, uno de los padres de otra de las aventuras conversacionales primigenias —'Zork'—, pero eso lo dejaremos para otro momento.

'Colossal Cave Adventure' fue escrita entre 1975 y 1976 en FORTRAN para el sistema PDP-10, un *mainframe* asociado a los inicios de la red ARPANET. En un nuevo giro del azar, mientras Will se encuentra disfrutando de unas merecidas vacaciones, 'Colossal Cave Adventure' es encontrada por otros miembros de la red y se distribuye masivamente. Una de las personas que recibe una copia de 'Colossal Cave Adventure' es Don Woods, quien queda prendado del juego y pide autorización para expandir aún más el juego. Será esta versión modificada de 1977 la que termine calando en el incipiente mundillo de la





¿Pero, no era el primero? Durante décadas 'Colossal Cave Adventure' fue considerada como la primera aventura conversacional de la historia, hasta el reciente descubrimiento de 'Wander', título de 1974 y, por tanto, dos años anterior. El juego de Peter Langston fue encontrado en un mensaje de e-mail archivado por un amigo suyo, y el código fue puesto a disposición del público hace unos meses en GitHub. 'Correr' estos juegos no es nada sencillo, pero gracias al empuje de los aficionados hoy es posible disfrutar de estas maravillas arqueológicas.



Infinidad de versiones. 'Colossal Cave Adventure' ha sido portado a una gran variedad de sistemas domésticos.

Con sabor español. La aventura conversacional tuvo su nicho de mercado en España, con la adaptación libre de 'Colossal Cave Adventure' -renombrada como 'La aventura original'- como uno de sus títulos más recordados.

'Colossal Cave Adventure' se convertiría en uno de los primeros videojuegos para aquel invento llamado IBM-PC, con una versión creada por Microsoft para su MS-DOS 1.0



informática, pero nada de esto hubiera sido posible sin la combinación de circunstancias que llevaron a Will Crowther a crear el juego un año antes.

Después vendrían infinidad de versiones para diferentes sistemas con sus correspondientes modificaciones y mejoras, como sistema de puntuación según lo hayamos hecho en la aventura, o gráficos complementarios a las descripciones de las localizaciones. 'Colossal Cave Adventure' se convertiría en uno de los primeros videojuegos para aquel invento llamado IBM-PC, con una versión creada por Microsoft para su MS-DOS 1.0, por poner un ejemplo de versión destacada. En España tendríamos nuestra propia versión patria de 'Colossal Cave Adventure' - nada más y nada menos que 'La aventura original', uno de los primeros trabajos del mítico estudio Aventuras AD, capitaneado por el "viejo archivero", Andrés Samudio, que tomaría como base de la historia de 'Colossal Cave Adventure' para acabar convirtiéndose en uno de los títulos más recordados de la denominada "Edad de Oro del software español", incluso entre gente no excesivamente aficionada a las aventuras conversacionales.



Sonic 25TH



Toda historia tiene un principio. Sobre estas líneas, la versión Mega Drive, la entrega que lanzó al personaje al estrellato y que supuso un empujón importante para la consola.

Quien quiera datos, Internet está lleno de ellos. No pretendo hacer una disección del personaje de SEGA, sino compartir con vosotros la visión de un niño que lo contempló por primera vez por sorpresa, sin conocerlo.

¿Os acordáis de Alex Kidd? Era la defenestrada primera mascota de una SEGA que aún buscaba abrirse camino en el complicado mundo del videojuego doméstico. A pesar de títulos de éxito y de calidad, el personaje no terminaba de tener el tirón necesario. Nintendo tenía a Mario, y aquello era incontestable… por el momento.

Y pasó algo extraño, SEGA cambió de mascota. Jubiló prematuramente al pobre Alex y comenzó con el diseño de la que iba a ser la imagen de su marca. Al pobre Alex no le dejaron al final ni la memoria interna de la Master System II, en cuyos últimos modelos traía a 'Sonic' directamente.

Si aquello lo hubiéramos vivido hoy día, con Internet y la sobresaturación de información que llegamos a tener, hubiéramos podido seguir paso a paso el diseño y nacimiento de dicha nueva mascota, pero para un niño de 11 años a inicios de los 90, el descubrimiento fue repentino.

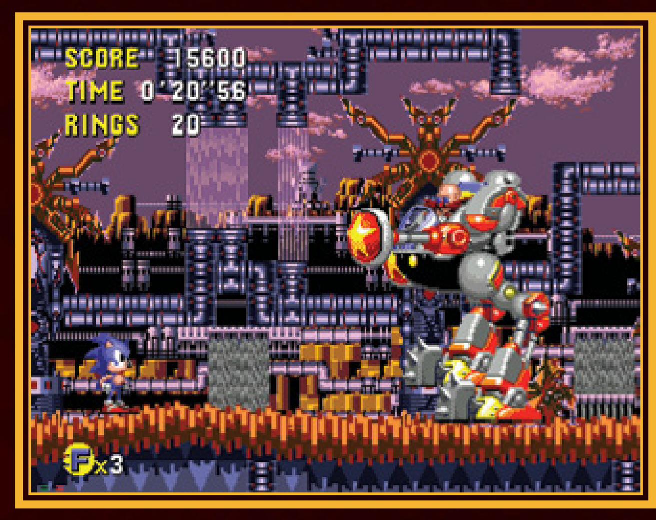
Por aquella época, uno se guiaba por lo que tenían los amigos del barrio. De esta forma, el que os escribe, lo que veía, jugaba en casa de amigos, y soñaba con tener, era un humilde Spectrum o, en su utopía particular, un CPC 464 con monitor a color. ¡¡A color!!

Y es que aquellas modestas máquinas hacían nuestras delicias cada tarde. Llegabas a casa del amigo en cuestión… bueno, llegabas tú, y también un buen puñado de amigos más. Ponías la cinta a cargar, la sufrida madre se encargaba de traer un vaso de Cola Cao calentito y el religioso bocata de Nocilla, o, si estábamos en





Más dimensiones, menos sustancia. No se le han dado muy bien las 3D al veloz erizo, con pocas excepciones como sus aventuras en Dreamcast o el 'Colors' de Wii.





Pasó algo extraño, SEGA cambió de mascota. Jubiló prematuramente al pobre Alex y comenzó con el diseño de la que iba a ser la imagen de su marca



La manida frase "cualquier tiempo pasado fue mejor" cobra, por desgracia, mucho sentido con la famosa mascota de Sega. Las continuas decepciones que nos ha deparado el personaje azul desde que SEGA dejara de tener *hardware* propio han llegado al punto de tener su propia denominación: el "ciclo Sonic", según el cual cada vez que SEGA anuncia nueva entrega y nos jura que "esta vez es la buena, hemos tomado nota y sabemos lo que sus fieles seguidores quieren", nos emocionamos, nos lo creemos y, finalmente, nos llevamos un chasco.

verano, una jarra de Tang -¡¡Madre mía!! ¿Os acordáis del Tang?- y sándwiches. Para cuando la madre recogía los restos del estropicio creado por media docena de preadolescentes, la cinta había cargado. Y podíamos disfrutar de las maravillas monocromas con un máximo de 3 canales de audio que la máquina del señor Sinclair nos proporcionaba.

Puestos en antecedentes, imaginad: un día, llega el típico amigo del grupo que es bastante mayor y nos invita a su casa a ver "su nueva maquinita". No nos dijo nada de lo que íbamos a ver… ni nos hacía falta, es decir, que nos invita a videojuegos, aquello es bueno sí o sí. No sabíamos lo que se nos venía encima, acostumbrados al Spectrum, a algún MSX, y como única consola una clónica de la Atari 2600 con la memoria atestada de los típicos juegos del boxeador o el pollo que cruzaba la carretera - pobre pollo, ¿por qué cruzaría la carretera?. Y para nosotros ya era la bomba; ¡¡cargaba en un momento!!

De repente vemos aquella consola negra, con un diseño "de nave espacial", o aquello es lo que pensamos en aquel momento. Pone un juego llamado 'Sonic' que nadie conoce, enciende… y…





inicio. Colores, ¡¡muchos colores!! Y definidos, nada de píxeles como puños. Aquello… se movía… Que no sólo el personaje movía la mano y gesticulaba, mostrando expresiones faciales, sino que el fondo se movía de forma realista, cada plano a una velocidad propia y no todo junto como si fuera papel pintado.

No hace falta que os diga cómo empieza el juego, su primer nivel, la música con aquella melodía ahora mítica, con su chip FM y todos sus gloriosos canales. Pero os podéis

Porque a veces menos es más. Comparar la imagen superior con la inferior puede parecer injusto a ojos legos, pero cualquier lector de esta revista sabría cuál escoger...

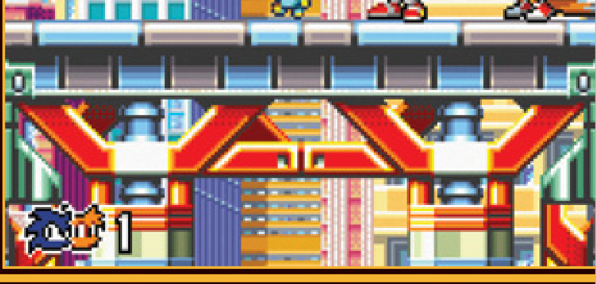
Jugué aquel 'Sonic' hasta la extenuación; me lo pasé rebuscando cada ruta, cada secreto, consiguiendo cada esmeralda del caos, e incluso aprendiendo a tocar, con el órgano eléctrico varias de las melodías

"¡¡SEEEEGAAAAAA!!"

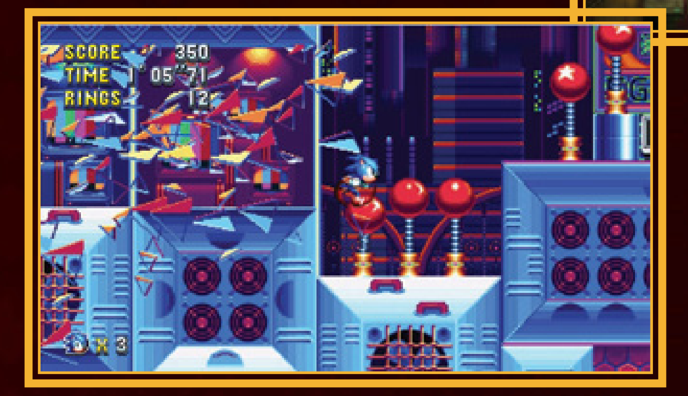
Aquello fue como si el mismísimo Rocky Balboa nos hubiese hecho encajar su mejor golpe. Nadie supo reaccionar. Miradas de incredulidad. ¿La consola… ha hablado? Pero antes de reaccionar ante tamaña proeza, vino la explosión audiovisual que el primer 'Sonic' de Mega Drive nos preparaba, sólo con su pantalla de imaginar cómo nos quedamos todos… Aquel día, allí, surgió el amor.

Seguía divirtiéndome con el Spectrum, pero mis sueños ahora tenían un protagonista: Sonic el erizo. Y, esta vez sí, hice algo más que soñar - comencé a trabajar para alcanzarlo. Imaginad a un chico de 11





Quien la sigue... ¿la consigue? Desastres varios mediante, no se puede negar que la gente de SEGA es insistente.



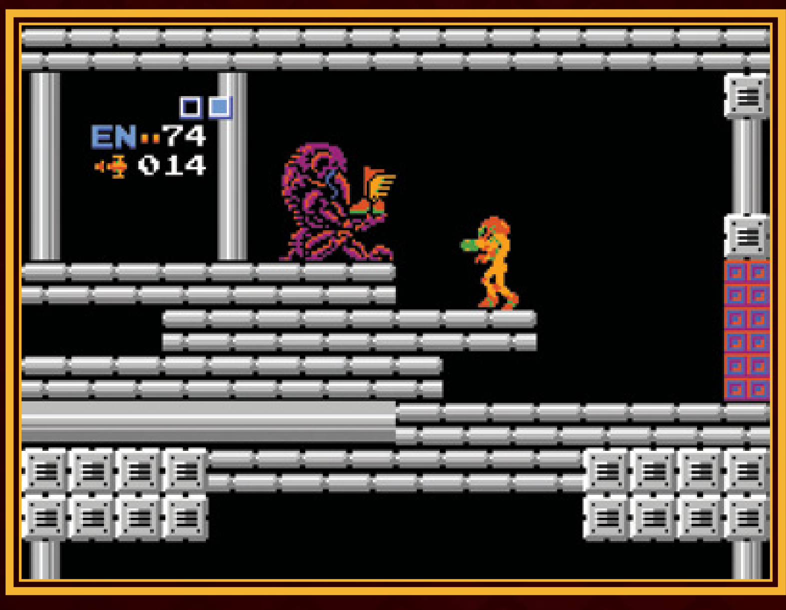
años que, de repente, no vuelve a tomar chucherías. ¡¡Ni un solo chicle!! Absolutamente todo el dinero que conseguía lo iba guardando, moneda a moneda, para conseguir aquel ansiado sueño. Tardó en llegar, y llegado el momento y viendo los precios de aquella Mega Drive, acabé recalando en una Master System II, el pack que venía con 2 pads, 'Alex Kidd' en memoria y 'Sonic' en cartucho.

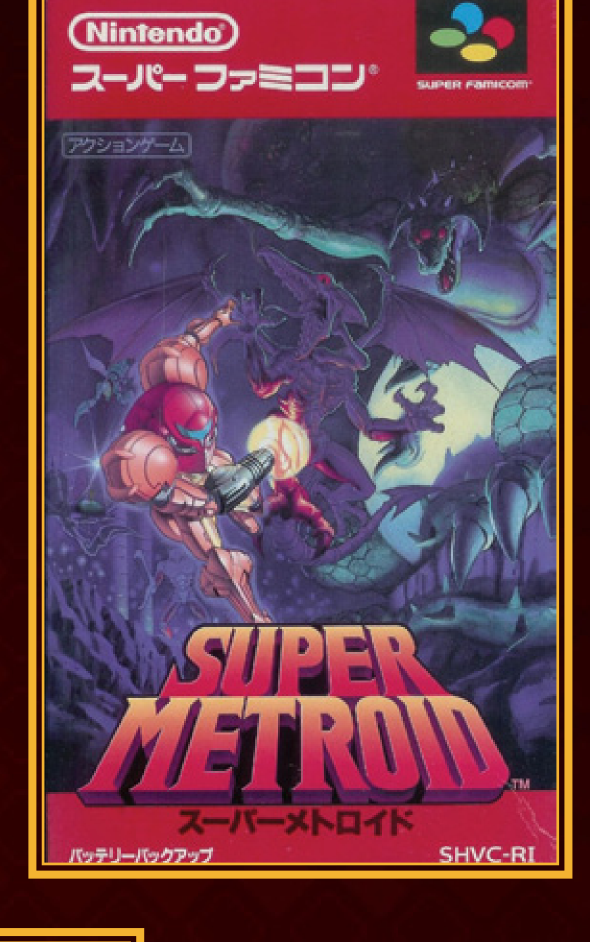
Monté la consola, puse el cartucho y… y… eh, aquí no habla. ¡¡Leches, no es el mismo!! Seguramente más de uno pensará que la decepción fue suprema, pero no. Tenía a 'Sonic', y no me importó que fuese más pequeño, que tuviese menos planos de scroll o que las zapatillas no fuesen rojas. En serio ¿por qué las zapatillas del Sonic de Master System tenían ese curioso color carne? El tema es que al final disfruté como un niño que ha conseguido un sueño. Y a todo ello ayudó algo muy importante, y es que la versión de 8 bits del mítico juego no se limitaba a ser una versión recortada técnicamente de su hermana mayor, sino que el Sonic Team, con Yuji Naka a la cabeza, hizo una versión totalmente adaptada a la hermana menor de SEGA, aprovechando sus virtudes y esquivando sus defectos. El resultado fue una versión que podía mirar de tú a tú en calidad a la de Mega Drive.

Jugué aquel 'Sonic' hasta la extenuación; me lo pasé rebuscando cada ruta, cada secreto, consiguiendo cada esmeralda del caos, e incluso aprendiendo a tocar, con el órgano eléctrico que había en mi casa, varias de las melodías que el genio Yuzo Koshiro tan bien supo adaptar al limitado chip de Master System. Aún hoy día sigo echándole alguna partida y lo sigo disfrutando como antaño.

Mientras tanto, ajeno en mi propio mundo a todo lo que se cocía en aquel loco mundo empresarial, no era consciente del éxito que Sonic había traído a SEGA, ni de que la maniobra de incluirlo con las consolas había sido una gran idea que había supuesto encarrilar a Mega Drive para poder competir contra la todopoderosa Nintendo. Fue tan solo unos años después cuando, gracias al "Pack Acción" con el 'Revenge of Shinobi', 'Golden Axe' y 'Streets of Rage', pude tener aquel 'Sonic' de Mega Drive. Pero, como diría Michael Ende, esa es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

Metroid 



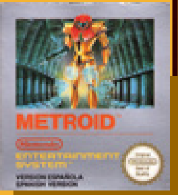


Mecánica adictiva. Recoger objetos para poder continuar un camino aparentemente bloqueado o imposible de alcanzar, es la base de la saga. De un género.

Seguramente cuando Satoru Okada y Gunpei Yokoi juntaron el equipo necesario para crear 'Metroid' para NES, no se imaginaban el rico universo que estaban a punto de parir. Creado en 1986 para el sistema de discos de la Famicom, el juego aunaba elementos plataformeros prestados de la serie 'Super Mario', y la exploración aventurera más propia del 'Zelda' de Miyamoto.

La mezcla explosiva se complementaba con una heroína protagonista (de las pocas por aquel entonces), un mundo extraño y orgánico, unas criaturas -los Metroid- francamente inquietantes, y un desarrollo y mecánicas que engancharon irremediablemente al personal. En Occidente tuvimos que esperar hasta 1987 y 1988 para disfrutar de la versión cartucho para NES, pero la semilla ya estaba plantada, y con ella una auténtica legión de seguidores amantes platónicos de Samus y sus 'cachivaches'.

Ciertamente hoy en día aquel Metroid de mediados de los 80 se presenta como árido, rudo y complicado de jugar. El sistema de passwords ayuda a continuar la partida, pero aún así es complicado volver a él sin ubicarnos en el contexto o, al menos, haber jugado en su momento con la aventura. Quizás por ello una de las mejores decisiones de Nintendo fuera la de revitalizar el capítulo original de la saga con 'Metroid: Zero Mission', una pequeña reimaginación del título para NES para Game Boy Advance que es una delicia pixelada (al igual que su hermano, 'Metroid Fusion'). Pero no adelantemos acontecimientos. Nintendo se percató de que el juego funcionaba y que completaba su catálogo realmente bien. La sensación de soledad y el mix austero de puzles, escenarios laberínticos, secretos y avances basados en la mejora de nuestro equipo -como en 'Zelda'-, junto a una ambientación espacial y un aire algo misterioso, provocaron que el tirón continuase en Game Boy con una nueva secuela, producida por el propio Yokoi, y llevada a cabo por su equipo, R&D1. El juego en la portátil no funcionó tan bien, pero resulta esencial para definir las características de la saga con, por ejemplo, las nuevas habitaciones donde poder recuperar energía. No sería hasta 1994 cuando apareció la que para muchos es la mejor entrega de la serie: 'Super Metroid' - una bestia de 24 megas para Super Nintendo que no contó con la producción de Yokoi, pero sí continuó Yoshio Sakamoto, a la postre encargado de otros títulos de la serie. 'Super Metroid' rompió moldes gracias a su intrincado diseño, maravillosa ambientación y banda sonora, historia, desarrollo y sensación de soledad. Es difícil no sentirse Samus en este cartucho; sensación que se acrecenta en la saga 'Prime', llevada a cabo



La saga 'Metroid' puede presumir de un par de hechos contrastados y no muy habituales en el mundo del videojuego. El primero es que Samus Aran, la protagonista de la saga, es una mujer, alejándose de este modo de los personajes más estereotipados de la época. La segunda es su diseño basado en un mundo no lineal repleto de detalles, alternativas y secretos, algo que tampoco era muy habitual por aquellos años, cuado las restricciones de memoria eran el pan de cada día para los programadores.



Evolución 3D. Retro Studios hizo un trabajo sublime al adaptar el universo y jugabilidad de 'Super Metroid' a un entorno tridimensional repleto de detalles, tremendamente divertido y muy complejo. De lo mejor de la saga.



Es difícil no sentirse Samus. Sensación que se acrecienta en la saga 'Prime', llevada a cabo por Retroworks a partir de GameCube y que traslada a nuestra heroína a unas 3D en primera persona sin igual



por Retroworks a partir de GameCube y que traslada a nuestra heroína a unas 3D en primera persona sin igual. Los mapeados tridimensionales dificultaban la orientación del jugador en su primera toma de contacto, pero una vez dominados el uso del mapa y los controles -perfectamente adaptados al mando de la Cube-, se antojaba una reinterpretación perfecta, complementada por un apartado artístico impresionante y un diseño sin igual. Es cierto que no poseía la abultada carga técnica de títulos como 'Halo' -por aquello de la perspectiva compartida entre ambos títulos-, pero el juego de Nintendo atesora una carga artística y un mimo por los escenarios, túneles y criaturas que nos vamos encontrando muy superior, y, por ende, totalmente necesarios para que el jugador se sienta parte del extraño y hostil planeta Tallon IV. La superposición de las leyendas de los Chozo, la presencia de los temibles piratas espaciales y recuperar a Ridley, son sólo algunos detalles más de esta trilogía prácticamente perfecta.

Por desgracia, a partir de este momento las aventuras de Samus se desvirtuan un tanto, y ni 'Metroid Prime Pinball' ni 'Hunters' aportan lo necesario a una saga que jamás debió ser ninguneada de aquella forma. 'Other M' para Wii fue un intento extraño de revitalizar la saga, y si bien no es para nada un título mediocre -injustamente valorado por muchos que no han sabido ver más allá de la estereotipada historia-, tampoco fue digna sucesora de los juegos en 3D anteriores. 'Federation Force', el último esfuerzo de Nintendo -por llamarlo de alguna forma- es una broma de mal gusto multijugador que podría haber prescindido perfectamente de la marca, dejando huérfanos de momento a los seguidores de la serie de un título que haga honor a la calidad que atesora 'Metroid' y su universo.

Esperemos que Nintendo deje de dar tumbos con ciertas franquicias -te estamos mirando, 'Star Fox'- y tengamos alguna agradable sorpresa en breve.

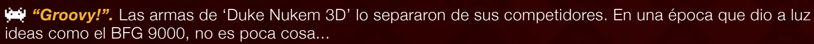
Duke Nukem 3D (20TH)







"Groovy!". Las armas de 'Duke Nukem 3D' lo separaron de sus competidores. En una época que dio a luz ideas como el BFG 9000, no es poca cosa...



Tras una infancia difícil, históricamente caracterizada por el resurgir de las cenizas del que la NES de Nintendo fue la principal artífice, el videojuego dejaba atrás su infancia y entraba en la adolescencia, impulsada ahora por Sega y su Mega Drive. Con una actitud fresca y descarada, signo de los tiempos, SEGA llevó de la nariz a la industria del videojuego en el terreno de las consolas. Pero ¿qué pasaba con los juegos para PC?.

Un estudio tenía una idea muy distinta de lo que los videojuegos en PC podían dar de sí. Tras el impacto de su primer éxito, id Software consolidó un nuevo género "molón", los FPS, gracias a 'Doom' (1993). Los PCs también podían ser excitantes. Distribuido siguiendo aún el modelo del *shareware* (dividir los juegos en "episodios", ofrecer gratuitamente el primero de ellos, y que los jugadores interesados pagasen por los episodios restantes, que recibirían por correo ordinario), los encargados de la parte logística fueron Apogee, empresa creada por George Broussard y Scott Miller en 1987, que venía encargándose de los juegos de id Software desde la saga 'Commander Keen'.

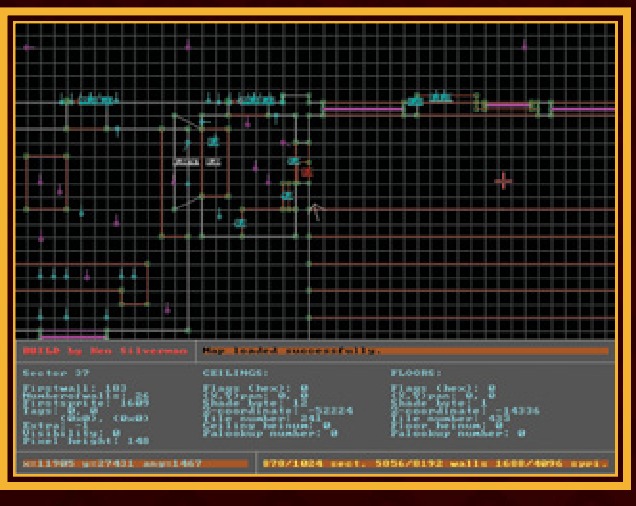
Apogee llevaba a cabo en paralelo sus propios desarrollos. Uno de sus mayores éxitos era 'Duke Nukem', un juego de plataformas y exploración en la línea del primer gran éxito de id Software, 'Commander Keen'. Tan solo una semana después de que, en 1993, Apogee publicase 'Duke Nukem 2', una auténtica revolución golpeaba a los jugones de PC con la llegada de 'Doom'. Las ventas demostraron que los jugadores estaban madurando junto con la capacidad de los equipos de desarrollo para crear nuevas experiencias jugables. Era hora de adaptarse o morir.

Las ventas demostraron que los jugadores estaban madurando junto con la capacidad de los equipos de desarrollo para crear nuevas experiencias jugables. Hora de adaptarse o morir

Apogee creó dos nuevas marcas, para separar la distribución de los desarrollos propios, que a su vez partió en dos: Pinball Wizards (que sólo vio un lanzamiento) y 3D Realms, que debía especializarse







Construyendo con Build. Este galimatías es Build, el motor y editor de niveles de 3D Realms. Sí, es tan lioso como parece.

en juegos en 3D, y cuyo primer proyecto fue el notable 'Terminal Velocity' (1995). Ahora sólo había que crear un juego que estuviera a la altura de las expectativas del público; algo que se alejase de la larga sombra de 'Doom'. Tras un primer intento con 'Rise of the Triad' (1994), un extraño juego que mezclaba un FPS de diseño abstracto, como 'Doom', con elementos de plataformas y un montón de gore, encontraron la respuesta en uno de sus antiguos héroes. ¡Groovy!

'Duke Nukem 3D' apareció en un momento en que los FPS basados en sprites (lo que a menudo se había denominado juegos "2.5D") comenzaban su decadencia. La versión *shareware* de 'Duke Nukem 3D' llegó en enero de 1996, con una versión completa en tiendas en abril del mismo año. Sólo 2 meses después, llegaba la tercera revolución de id Software: 'Quake'. 3D Realms/ Apogee volvían a ser eclipsados por los de Texas. ¿O no? 'Duke Nukem 3D' se desmarcaba del concepto del shooter abstracto que dio forma a 'Doom' y 'Quake', con unos entornos reconocibles que nos llevan de las calles de un L.A postapocalíptico. a prisiones, bares de striptease, restaurantes de sushi o una estación espacial orbital. La interactividad es uno de los elementos fundamentales en este juego (botones, cámaras de vigilancia, retretes o... strippers), ayudando a establecer esa sensación de "realismo", entendido desde la óptica de un juego lanzado en 1996.

Pero probablemente el elemento más reconocible, y al que en buena medida debe este juego su éxito, es su protagonista. Arrogante hasta la chulería, mujeriego y bocazas, el Duke masca chicle y patea culos mientras lanza chascarrillos y frases sacadas de lo mejorcito de la cultura pop, suponiendo un punto y aparte en una larga lista de héroes silenciosos que puede trazar sus raíces a B.J. Blaskowitz, "Doom guy" o el Dr. Gordon Freeman. El Duke es cualquier cosa menos silencioso, y el excelente trabajo de Jon St. John es recordado y ha sido repetido hasta la saciedad. El juego





Además de construir 'Duke Nukem 3D' sobre su motor Build y de utilizar una versión mejorada del mismo para su siguiente título, 'Shadow Warrior', 3D Realms también licenció su tecnología a terceros. Este modelo de negocio nos dejó juegos como 'Redneck Rampage'(Xatrix), 'Exhumed' (Lobotomy Software) y, sobretodo, 'Blood' (Monolith), una joya comparable al propio 'Duke Nukem 3D'.





Legendarios primeros pasos. *"Those alien bastards are gonna pay for shooting up my ride"*. Toda una declaración de intenciones, y una promesa cumplida.

derrocha personalidad a espuertas, reforzada por un armamento icónico, nunca visto hasta el momento - a las clásicas escopeta o lanzacohetes se unen artilugios tan interesantes como minas, un rayo congelador u otro que reduce el tamaño de los enemigos al de liliputienses, convenientemente situados para despacharlos con un rápido y gratificante pisotón. ¡Damn, I'm good!

Los entornos urbanos fueron lo primero que me vendió este juego. Exprimí el primer episodio, "Hollywood Holocaust", llegado en su forma *shareware* con el CD de alguna revista del momento; para cuando pude comprar la versión completa, podía completar el primer episodio en cuestión de minutos - sólo jugué más veces a la demo de 'Diablo', y se trata de un rogue-like con generación procedural de los niveles. Pero lo que con diferencia más recuerdo es todo un verano creando niveles mediante Build, la misma herramienta usada por los diseñadores del juego e incluida con el juego completo, al ritmo del 'Load' de Metallica, recientemente editado por aquel entonces. Aún puedo rememorar las sensaciones, al escuchar ciertos temas de ese disco, de pelearme con la falta de documentación y lograr que los efectos por sector funcionasen. De completar mis primeros y terribles, o mis últimos e igualmente terribles, niveles.

Sólo un año después, en 1997, llegó la esperada secuela espiritual en 'Shadow Warrior', con un igualmente charlatán protagonista zascandileando por igualmente "realistas" entornos sobre una versión mejorada del motor Build. Pero el impacto se había perdido, y no se recuperaría. La secuela real de 'Duke Nukem 3D', proféticamente subtitulada "Forever", tiene el dudoso honor de haber inaugurado, gracias a 15 años de desarrollo, un término del que, por otro lado, fue durante mucho tiempo el mayor exponente: *vaporware* - juegos que se desvanecen como humo tras haber sido anunciados.

Pero el legado de 'Duke Nukem 3D' está lejos de acabar aquí. Este mismo mes de octubre hemos visto la aparición de un nuevo refrito en su versión 20º Aniversario, que añade un nuevo episodio, formado por 8 niveles, y creado por algunos de los integrantes de 3D Realms en su momento, como Lee Jackson (músico) o el célebre "Levelord" (diseño de niveles). Pero, por interesante que esto resulte, los





Pero lo que con diferencia más recuerdo es todo un verano creando niveles mediante Build, la misma herramienta usada por los diseñadores del juego, al ritmo del 'Load' de Metallica



fans seguimos esperando una secuela a la altura de un personaje como el Duke. 2K tiene la propiedad intelectual, la capacidad técnica y, tras haberse librado del lastre gigantesco que era 'Forever', la libertad de movimiento necesaria. Esperaremos lo peor y desearemos lo mejor.

¡Hail to the King, Baby!

VERSIONES A TUTIPLÉN

PlayStation



Esta versión incluye un cuarto episodio extra, creado para la ocasión, con algunos enemigos nuevos y una remezcla de la música del original.

Saturn



Creado por Lobotomy Software en 1997, sobre un motor 3D real que permite unos efectos de iluminación muy vistosos, aunque sufre de unos tiempos de carga algo largos.

Nintendo 64



Una de las más célebres y reconocibles, a pesar de su extraña mezcla de polígonos y sprites.

Mega Drive



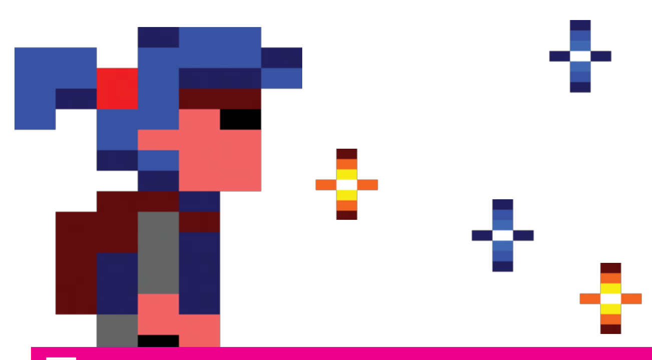
Lanzada originalmente sólo en Brasil, con distribución mundial reciente. Es una versión muy aguada pero realmente meritoria, que jugablemente sólo llega a "curiosidad.

PLAYing









LOADING | No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Alcazar (184), Chiller (248), Solar Striker (314)...



240 Mother Russia Bleeds



241 DOTT Remaster



244 Darius Burst CS

Un 'clásico' para PC. El atemporal 'UWOL' de The Mojon Twins se pasa a Windows, Mac y Linux.



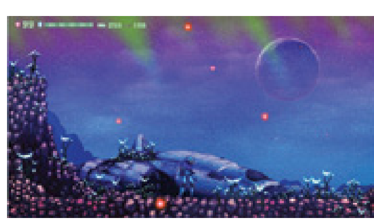
246 Uwol

Futuro...



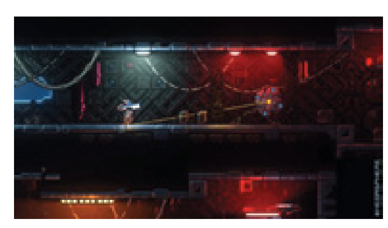
Battle Princess Madelyn
Causal Bit Games
Por determinar

Tras disfrutar de lo lindo con 'Insanity's Blade', el pequeño estudio inglés encara un arcade inspirado en 'G&G' o 'Black Tiger', con la hija del diseñador como protagonista.



Ghost Song
Matt White
Por determinar

La moda de los denominados 'metroidvania' no tiene fin en la escena indie, y 'Ghost Song' parece un fuerte candidato a sorprender, gracias a su ambientación.



MegaSphere
Anton Kudin
2017

Juego de acción en el que llevaremos a nuestro personaje a través de niveles generados aleatoriamente.



Shakedown Hawaii
Vblank Entertainment
2016

El próximo proyecto de Brian Provinciano sigue los mismos esquemas que su 'Retro City Rampage' aunque ambientado en Hawaii y 30 años más tarde.



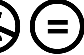
RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en Internet a través del blog **www.retromaniac.es**

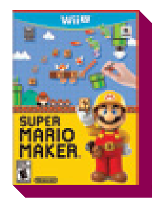
STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, redacción y diseño: David.
Redactores y Colaboradores en este número: Chema, Jaime, Javier (Vampirro), Juanma, Pedja (El PixeBlog de Pedja), Pepe Luna, Tiex (www.diariodeunjugon.com), Zed | Adol (El Rincón de Adol); Alex Highsmith (www.shmuplations.com); Asociación RetroAcción; Ckultur (www.retroentreamigos.com); David Torres (www.retrolaser.es); Federico J. Álvarez (Speccy.org); Felipe Monge (@vakapp); Frank Romero (@Entebras); Francis 'Equinox' (www.retroentreamigos.com) Gryzor87 (www.gr87.com); Kaiser77 (www.kaiserland77.com); José A. Campillos 'Pepo' (www.pepocomic.com); José Antonio Martín (La Hora Retrona); Juan Manuel 'Kerunaru' (www.retroentreamigos.com); Miguel Ángel García (ZXdevs); Pulpofrito (www.pulpofrito.com); Raya y Redondo (DeLaC Aventuras); Ricardo Suárez, @anchuela (Deus Ex Machina); Sebastián Tito (Coliseo Digital); Sergio Presa; Sikus (www.gamemuseum.es); Toni (PixelsMil).

Ilustración portada: loloxo (Juan Muñoz) | http://loloxomoxo.deviantart.com

ISSN 2171-9969





información

sistema: Wii U
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Nintendo
lanzamiento: Septiembre 2015
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 47,95 €

más

En 2015 se cumplieron 30 años desde la salida del primer 'Super Mario Bros.' en Japón, así que Nintendo decidió celebrarlo publicando este 'Super Mario Maker' que hoy nos ocupa. Una propuesta que bebe en parte de fórmulas más actuales, como 'Little Big Planet' o 'Minecraft', pero adaptándolo al entorno de las primeras entregas del fontanero, como la trilogía original de NES, la continuación de SNES, y llevándolo un poco más allá con 'New Super Mario Bros. U'. El objetivo no es otro que seas tu mismo el que diseñe tu propio nivel de 'Super Mario'.



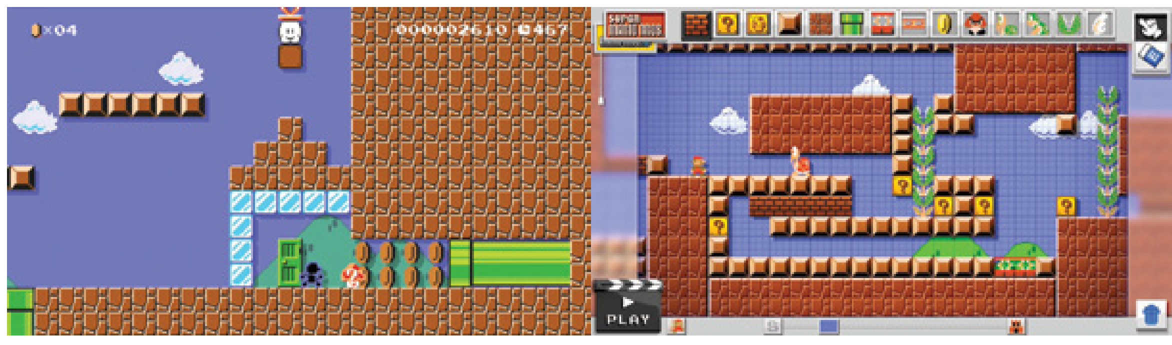
Super Mario Maker

¡Hazte tu propio Super Mario!

Lo primero que llama la atención en el título es la facilidad con la que el propio juego te enseña a diseñar los primeros niveles. Los tutoriales y menús están diseñados para que cualquiera pueda moverse con facilidad y plasme de manera intuitiva todo lo que se le va pasando por la cabeza. Además, el sistema de desbloqueo de ítems nos invita a que todos los días vayamos haciendo nuestros pinitos para ser recompensados con nuevos elementos. En este sentido, el Gamepad de Wii U se torna vital para disfrutar de la experiencia.

Si no os va mucho eso de diseñar niveles, no os preocupéis. No sólo contamos con el desafío de los 100 Marios, modo de juego en el que encontramos niveles predefinidos para superar, sino que la verdadera chicha la tenemos en la posibilidad de jugar los más de 7 millones de niveles que la activa comunidad del título ha desarrollado en este último año. El sistema de búsqueda ha ido mejorando estos meses y ahora es mucho más cómodo descubrirlos y compartirlos desde la web "Super Mario Maker Bookmark", donde sólo tenemos que pinchar en el nivel que queramos y automáticamente te aparecerá luego en la consola. Y no penséis que la mayoría son niveles injugables o imposibles de superar, puesto que para poder subirlo, primero debes terminarlo. Para destacar también a los creadores más activos, el sistema de valoración positiva por parte del resto de usuarios permite que cada vez puedas ir subiendo más creaciones, favoreciendo así

Una comunidad muy fuerte. La clave del éxito de un juego como éste es el soporte que proporciona una comunidad participativa que comparte sus creaciones con los demás. Descubrir y jugar los niveles diseñados por otros usuarios es muy satisfactorio y revelador.





Edición especial



Nintendo aprovechó el tirón de los amiibo y su 'músculo' publicitario para lanzar al mismo tiempo una edición especial del juego que incluía la consabida figurita 'pixelada', un pequeño libro, una hoja de pegatinas y el juego, por supuesto. A pesar de que, por experiencias anteriores, los aficionados reservaron con mucha premura esta edición especial, la realidad es que no se ha agotado y aún hoy es posible encontrarla en casi cualquier punto de venta.

que florezca la calidad. La propia Nintendo también se encarga de supervisar lo que los usuarios van subiendo para que no encontremos "contenido no afín para la compañía", ya sabéis. El problema es que ya conocemos casos de niveles que se han borrado sin dar explicaciones a sus creadores de qué tipo de mensaje fue el que provocó su eliminación. Un pequeño punto negro que esperemos se solucione para futuras producciones similares.

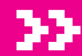
A destacar también la compatibilidad con las amiibo, de lo mejor que hemos visto con las figuras, pues nos permiten desbloquear los sprites de esos personajes para que diseñemos nuestros propios niveles con Sonic, Mega Man o Samus Aran de protagonistas. Un puntazo que además no te obliga a que tengas que pasar por caja, puesto que también son elementos desbloqueables invirtiendo tiempo en el juego.



Tres estilos, mismo nivel. Nintendo juega con la nostalgia de manera magistral posibilitando que diseñemos nuestros niveles usando diferentes sets gráficos, y que pasemos de una otro con sólo pulsar un botón.

4/5

'Super Mario Maker' es la mejor manera posible de rendir homenaje al fontanero italiano en su trigésimo cumpleaños.





Kopanito All-Stars Soccer



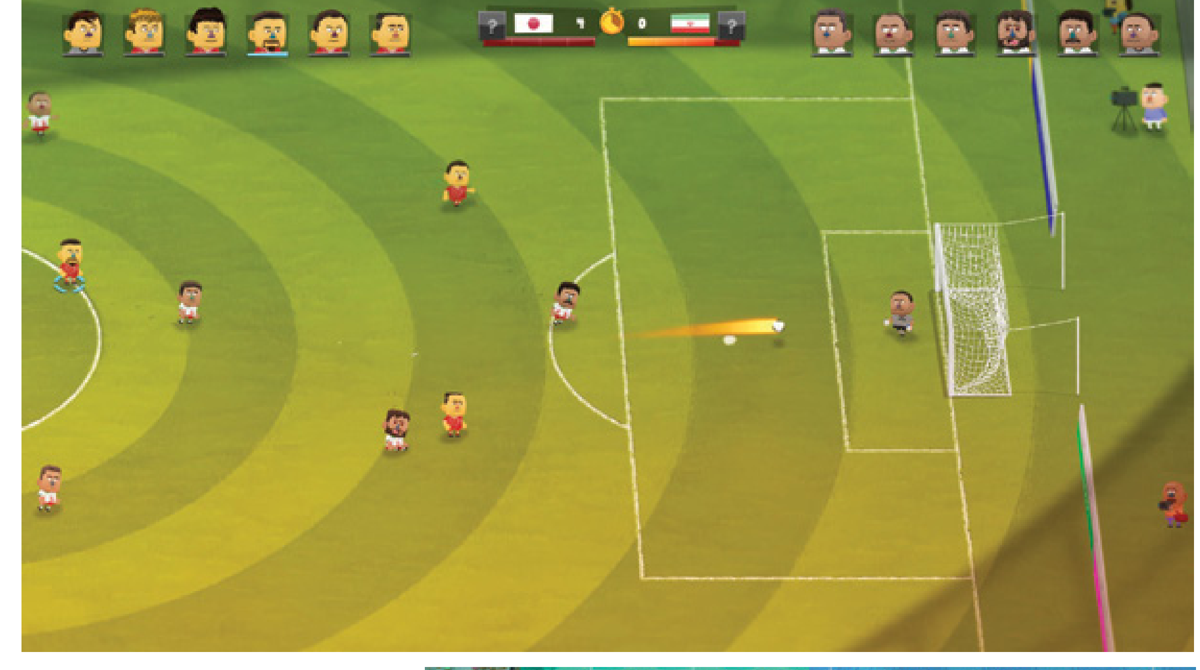
El regreso del fútbol arcade

información

sistema:
Windows
origen:
Polonia
publica:
Merixgames
desarrolla:
Merixgames
lanzamiento:
Septiembre 2015
género:
Arcade deportivo
jugadores:
1-5
precio:
11,99 €

más

Malos tiempos para los juegos de fútbol. Mientras que hace tan sólo una década se lanzaban una buena cantidad de títulos sobre el llamado "deporte rey", abordándolo de diferentes formas, ahora vivimos prácticamente en la dictadura del simulador. La saga 'FIFA' domina claramente el panorama, seguida a mucha distancia por la otrora reinante 'Pro Evolution Soccer'. El clásico arcade futbolero ha sido borrado del mapa. Sólo hay que ver que lo más parecido a día de hoy, y que ciertamente está teniendo bastante éxito, es un juego de fútbol con coches llamado 'Rocket League'.





En 2015, los chicos de Merixgames nos ponían los dientes largos con las primeras imágenes de 'Kopanito All-Stars Soccer', y una posterior demo que nos hacía presagiar que estábamos ante un juego muy divertido. Aquella primera demo tenía, sin embargo, ciertas carencias y fallos. Para empezar sólo nos dejaba jugar en nivel fácil, lo que hacía el juego extremadamente sencillo en un par de partidas. Tampoco nos dejaba muy satisfechos la IA, que lastraba en parte el desarrollo de los partidos.

Por fin se lanzó el juego como acceso anticipado en Steam y nos encontramos con que apenas había variado nada respecto a la demo. Seguíamos sin poder aumentar la dificultad. Esto pronto se solucionó en parches sucesivos que desembocarían en el lanzamiento "final" del juego. Pasaron varios meses en los que el juego para un jugador no era satisfactorio. Se echaban en falta cosas tan básicas como poder rematar de cabeza o una mejora sustancial de la IA, que era bastante pobre. Pero por fortuna con el último parche lanzado hasta la fecha, la cosa ha mejorado muchísimo. Tanto, que he tenido que cambiar incluso el texto de este análisis, que ya tenía escrito.

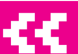
Por partes. 'Kopanito' es directo, frenético y divertido. Es arcade pero con un control algo exigente. Tampoco mucho, no se me asusten. Lo suficiente como para necesitar unas horitas para coger soltura con el mando. Sobre todo a partir del último parche en el que se han incluido, por fin, los remates de cabeza y chilenas, y se ha cambiado a un sistema de pases más manual, aparte de la imprescindible mejora de la IA, que falta le hacía. Los disparos a puerta también tienen su intríngulis, porque con la pulsación simple del botón de disparo es muy difícil marcar (casi imposible). Pero si lo mantenemos pulsado el tiempo se ralentiza y aparece una línea de apuntado que podemos curvar hacia ambos lados para dar efecto a la pelota, incrementando así nuestras posibilidades de anotar. A todo esto se une que rellenando una barra bajo el marcador (esto se hace básicamente encadenando pases) nos darán una habilidad especial de un solo uso, al azar entre cinco posibles para ayudarnos en nuestra tarea de traspasar la línea de gol del rival.

'Kopanito' es un juego bastante completo en cuanto a equipos (selecciones nacionales) y competiciones, y posee un modo multijugador para 5 jugadores de lo más divertido. Su único problema es el tiempo que hemos tenido que esperar para tener una experiencia claramente positiva, ya que nos habían vendido un juego inacabado. Ahora sí, podemos afirmar que merece la pena, más si cabe con la inclusión del esperado multijugador online.



4/5

Parche tras parche, al final han conseguido un producto de gran calidad.

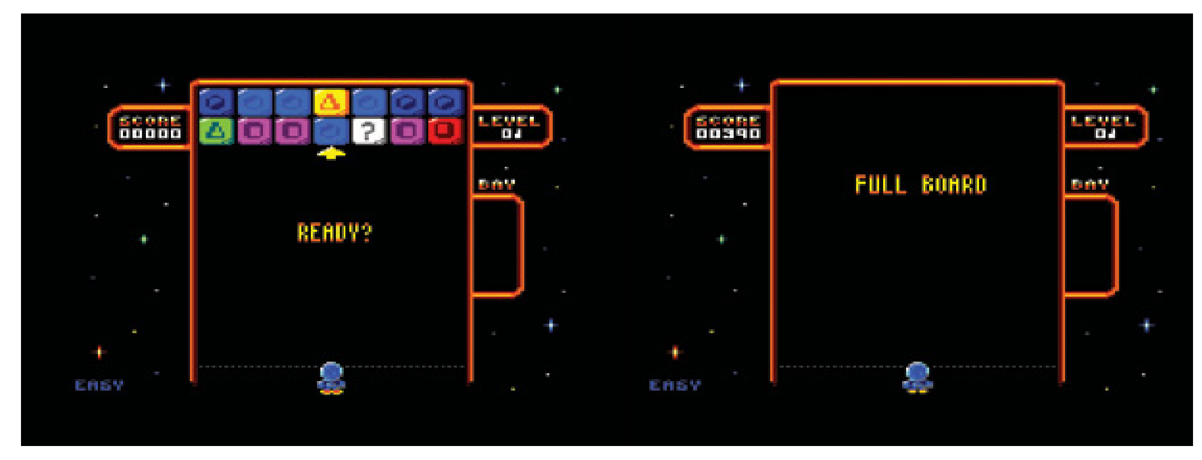


The Return of Traxtor



Sencillez y diversión para todos





El arte perdido de la curva de dificultad. A simple vista, 'The Return of Traxtor' puede parecer simple, pero es uno de esos raros juegos que hacen bueno aquello de "fácil de aprender, difícil de dominar". La estrategia será nuestra gran aliada para limpiar la pantalla de esas malintencionadas fichas.

Con un motor ya creado —aunque aún pulible y mejorable— era sólo cuestión de tiempo que Juan J. Martínez volviera a sorprendernos con un nuevo juego para Amstrad CPC después del meritorio 'Space Pest Control'. 'The Return of Traxtor' supuso esa segunda incursión en los circuitos del ordenador británico, una conversión del título original del propio Juan para ZX Spectrum.

En 'The Return of Traxtor' nos encontramos ante un juego de tipo "conecta tres" con algunas peculiaridades que, como veremos más adelante, lo hacen interesante.

De entrada podemos destacar la pasión por los detalles de Juan. 'The Return of Traxtor' es un juego que irradia sensación de redondez y atención al más mínimo detalle por los cuatros costados. Por empezar por algún lado, destacaremos las diferentes melodías que componen el juego, a cada cual más pegadiza y que casan perfectamente con el estilo de juego, convenientemente recogidas además en un "jukebox" en la pantalla de opciones, para poder escucharlas si nos apetece.

Entrando en el estilo de juego, éste no podía ser más sencillo, si bien las apariencias engañan. Nuestra misión consiste en unir tres o más fichas de un mismo color mientras siguen apareciendo nuevas fichas a cada vez mayor velocidad. Para ello podemos introducir hasta un máximo de tres fichas en una pila para después soltarlas en el orden inverso en el que la hemos recogido, es decir, la última introducida será la primera en salir. Cuando conectamos tres o más fichas del mismo color éstas desaparecen, arrastrando consigo las fichas que estén colgando de ellas. Aquí radica parte del secreto del juego, ya que tendremos que utilizar bien la cabeza para procurar destruir el mayor número de fichas de esta manera, colgándola de otras para que caigan por su propio peso al conectar fichas de un mismo color.

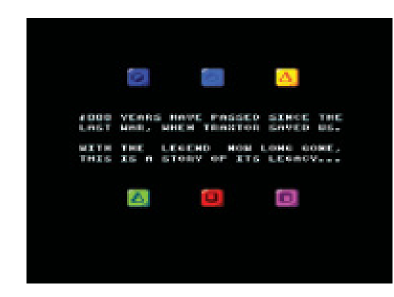
'The Return of Traxtor' se mueve con una considerable fluidez y funciona bastante bien a nivel técnico, lo que ayuda a quedarnos atrapados en largas sesiones de juego, buscando superar nuestra marca. Limpiar la pantalla completamente de fichas nos sube automáticamente de nivel y es la manera más sencilla de llegar al final del juego, después del nivel 25. Al principio la tarea será sencilla, pero gracias a su buena curva de dificultad la tarea cada vez costará más trabajo. En nivel "Fácil" el juego es relativamente asequible, pero en su nivel de dificultad "Normal", la cosa cambia.

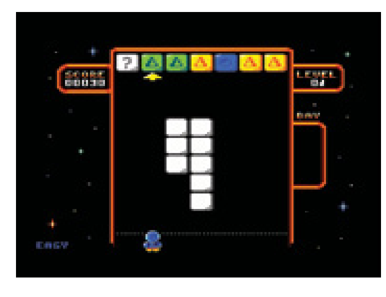
Disponible en copia física, también podéis descargarlo gratuitamente desde la web oficial para vuestro emulador favorito o máquna real.

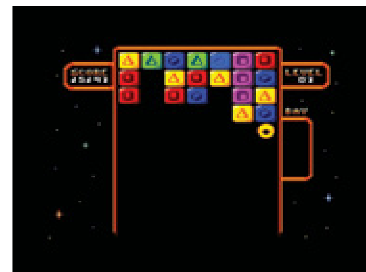
4/5



Un juego cuidado y entretenido que hará las delicias de los amantes del género.





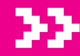


información

sistema: Amstrad CPC
origen: Reino Unido / España
publica: Usebox.net / Matranet
desarrolla: Juan J. Martínez
lanzamiento: Noviembre 2015
género: Plataformas/Puzle
jugadores: 1
precio: Gratis / 8,75 €

más

Después de un meritorio séptimo puesto en la #CPCRetroDev 2015 con su primer juego para Amstrad CPC, Juan J. Martínez le cogió el gusanillo y la medida a la máquina de la casa británica.
Tras ese primer 'Space Pest Control', aprovechando el motor creado para dicho juego y añadiéndole mejoras, llegó el turno a 'The Return of Traxtor', un port del juego para ZX Spectrum creado por él mismo, tiempo atrás. Lejos de hacer un port "cutre" como se estilaba en su momento, Juan no sólo desarrolló la nueva versión prácticamente desde cero, sino que añadió mejoras que no estaban incluidas en la versión original del juego. ¡Ports cutres de ZX Spectrum, nunca más!





Wolflame



La vuelta al shooter vertical con aires clásicos

información

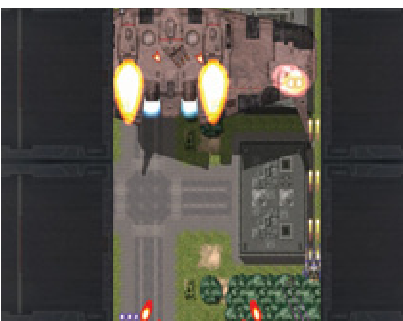
sistema: Windows
origen: Japón
publica: Nyu Media
desarrolla: Astro Port
lanzamiento: Abril 2016
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 5,99 €

más

'Wolflame' es el sexto título de la denominada 'Astro Saga', una serie de juegos creados por el estudio independiente nipón Astro Port. Los otros juegos, disponibles en el catálogo de Nyu Media y también localizados al inglés, son títulos que presentan variedad de situaciones: desde las batallitas con mechas gigantes de 'Steel Strider', hasta el original 'Satazius', posiblemente el juego que les ha proporcionado mayor fama en Occidente.



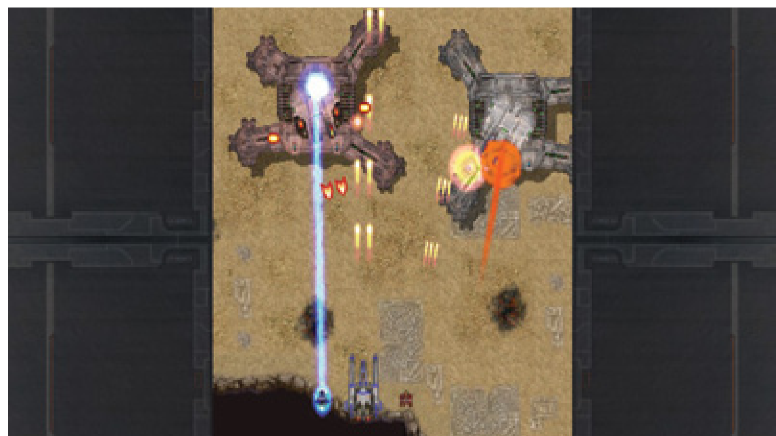




Una de las formas clásicas de llamar a los videojuegos es la de "marcianitos", nombre muchas veces pronunciado de forma despectiva que, aunque engloba a cualquier cosa con pantalla que sirva para jugar, venía claramente por los juegos que triunfaban cuando se acuñó el término, es decir, los matamarcianos. Y aunque su época dorada quizás ya pasó, en la actualidad podemos seguir disfrutando de juegos como este 'Wolflame', editado por Nyu Media.

Creado por los japoneses Astro Port y enmarcado en la denominada 'Astro Saga', 'Wolflame' es un arcade de scroll vertical con un aspecto que recuerda a clásicos del estilo de '1942', aunque con sólo un tipo de nave a elegir. Eso sí, podemos utilizar los distintos *power-ups* que se desprenden de los enemigos para alojar una de entre cuatro tipos de armas distintas en cada una de nuestras dos alas.

Contaremos con varias vidas -dos de inicio- y unas bombas que por un lado destrozarán todo lo que tengan delante, y por el otro absorberán cualquier disparo que fuera dirigido a nosotros. Tal es así que, personalmente, las he encontrado mucho más útiles como arma defensiva que como arma ofensiva frente a los



enemigos de fin de fase.

A nivel técnico, el juego luce como un arcade de finales de los 80, y de hecho me ha hecho ilusión ver hoy en día un juego que habría funcionado en un ordenador de hace quince años. La nave responde bien a los controles - eso sí, mejor un pad que el teclado. Todo se mueve rápido y fluido pero sin llegar a perder la sensación de control.

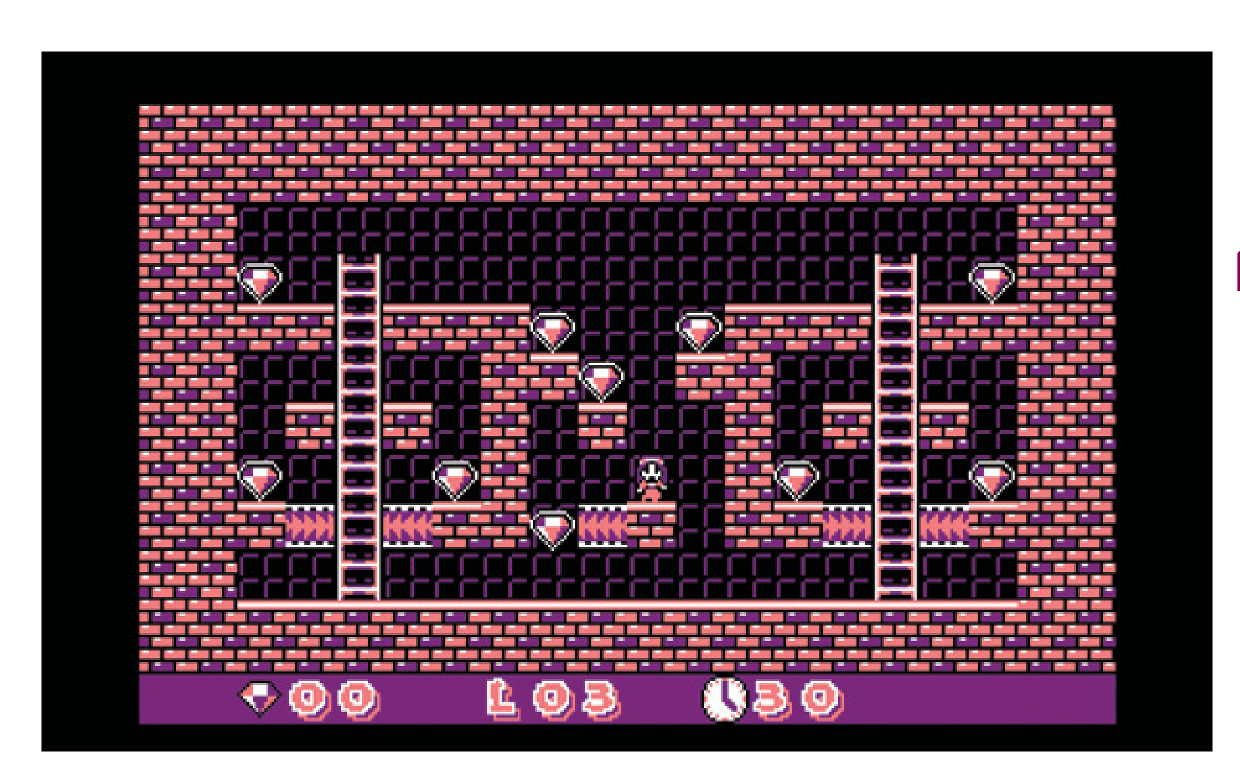
En cualquier caso, el juego es lo que parece: un matamarcianos de scroll vertical. Con cuatro niveles de dificultad, 'Wolflame' es sencillo en su primer nivel para ir complicándose en niveles posteriores, sobre todo si nos matan y perdemos nuestras avanzadas armas laterales.

No es el mejor del género, ni el más original o el más divertido, pero si tienes un ordenador antiguo, tienes los clásicos más que machacados y quieres más, éste puede ser un muy buen candidato.



Correcto en lo técnico y en lo jugable, su mejor baza son los bajos requisitos



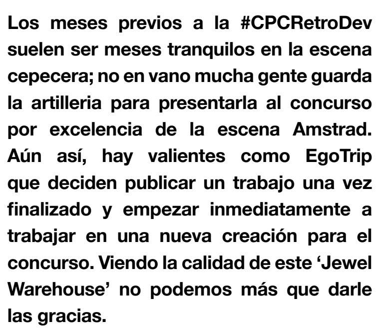




Jewel Warehouse



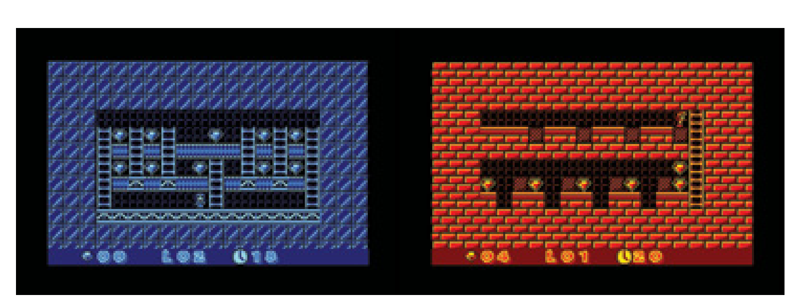
Un entretenido y adictivo juego de puzles para matar el rato



Los meses previos a la #CPCRetroDev suelen ser meses tranquilos en la escena cepecera; no en vano mucha gente guarda la artilleria para presentarla al concurso por excelencia de la escena Amstrad. Aún así, hay valientes como EgoTrip que deciden publicar un trabajo una vez finalizado y empezar inmediatamente a trabajar en una nueva creación para el concurso. Viendo la calidad de este 'Jewel Warehouse' no podemos más que darle las gracias.

'Jewel Warehouse' podría considerarse un "*demake*" de un trabajo anterior del propio EgoTrip, publicado para Nintendo DS. A lo largo de 42 niveles tenemos que recoger las diez joyas que están repartidas por la pantalla, pero tendremos que darnos prisa, porque no sólo tenemos un límite de tiempo para hacerlo; si no superamos cada nivel con al menos diez segundos de sobra no podremos terminar el juego, ya que existe un bono de una joya extra en ese caso, hasta alcanzar las 462 necesarias para terminar el juego.

'Jewel Warehouse' destila mimo por los cuatro costados. El inicio del juego ya es una clara declaración de intenciones, con una atractiva pantalla de carga que da paso a un menú con animaciones y una música de lo más animada - de lo mejorcito que ha sonado en los circuitos del Amstrad CPC en los ultimos tiempos. El sprite de la protagonista se mueve con total soltura por la pantalla, y el control en sí está más que bien implementado, siendo un juego al que se le pilla el truco bastante rápido.



El diseño de niveles es otro de los puntos fuertes de 'Jewel Warehouse'. Los primeros niveles nos permiten hacernos con la mecánica del juego a la perfeccción, introduciendo poco a poco los diferentes elementos con los que tendremos que interactuar y que deberemos tener en cuenta a lo largo de todo el juego. La curva de dificultad está perfectamente medida e ir avanzando por estos primeros niveles no supone ningún retro frustrante. Pero ojo: 'Jewel Warehouse' no es ningún paseo. Va a requerir partidas y más partidas antes de dominar todos los niveles.

El juego no guarda nuestro avance ni las puntuaciones, por lo que tendremos que empezar desde el principio cada vez que carguemos el juego, aunque sí nos guarda los logros durante la sesión y nos permite elegir nivel en el caso de que queramos rejugar alguno en concreto para obtener esa joya extra que se nos ha escapado.

En definitiva, 'Jewel Warehouse' es un juego redondo que ningún aficionado a los juegos para máquinas antiguas debería dejar pasar, máxime si nos atraen este tipo de mecánicas.

4/5

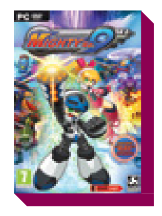
Volverás una y otra vez a intentar conseguir esa joya que se resiste.

información

sistema: Amstrad CPC
origen: Reino Unido
publica: EgoTrip
desarrolla: EgoTrip
lanzamiento: Mayo 2016
género: Plataformas/Puzle
jugadores: 1
precio: Gratis

más

EgoTrip se está convirtiendo en uno de los autores más prolíficos de los últimos años en la escena cepecera. Ya sea con Arcade Games Designer o con CPCtelera, las creaciones del desarrollador se suceden con bastante frecuencia. Lejos de encasillarse en un estilo de juego en concreto, EgoTrip está demostrando cierto "todoterrenismo", siendo capaz de producir interesantes creaciones con diferentes mecánicas de juego, ya sea plataformera, con toques de exploración o puzle, atreviéndose incluso con las aventuras de vista cenital a lo 'Zelda'. Por el bien de la escena, esperamos que le duren mucho tiempo las ganas de seguir haciendo juegos.



Mighty No.9



El culebrón del nuevo robot de Inafune llega a su fin

información

sistema:
Varios
origen:
Japón
publica:
Deep Silver
desarrolla:
Comcept / Inti Creates
lanzamiento:
Junio 2016
género:
Acción / Plataformas
jugadores:
1
precio:
19,99 € (Steam)



más

La nostalgia es un poderoso motivador para que los viejunos del lugar saquen la cartera. Pero, como todo arma, tiene el potencial de esconder un doble filo. Apelar a los sentimientos de los jugadores respecto una saga tan venerada como 'Mega Man' es un valor seguro a la hora de financiar un proyecto que lleva escrito 'Mega Man' por toda su inasible superficie. Especialmente si a la cabeza encontramos una figura tan emblemática para la saga como Keiji Inafune. Pero hay que andarse con ojo con las promesas incumplidas, por más que el público sigue sin entender la verdadera naturaleza del micromecenazgo. 'Mighty No 9' no es el sucesor de 'Mega Man' que todo el mundo esperaba, y eso no tiene por qué ser algo malo, si tienes cuidado de que el mensaje que haces llegar a los jugadores, tus inversores en este caso, y los mayores publicistas del proyecto, sea claro y correcto.

Septiembre de 2013. Keiji Inafune aterrizaba en Kickstarter con 'Mighty No 9', el autoproclamado heredero de 'Mega Man' que en Capcom no le dejaban hacer. A cargo del proyecto estaba el nuevo estudio del propio Inafune, llamado Comcept, en compañía de la reputada gente de Inti Creates. Su elección no fue casual y es que ya habían desarrollado numerosas adaptaciones del bombardero azul, habiendo siendo incluso responsables de la novena entrega numerada de la serie.

Tras no pocas polémicas al término de la campaña en Kickstarter, que nos han acompañado, retrasos mediante, hasta la fecha de publicación, por fin tenemos el juego entre manos y hemos podido dedicarle unas cuantas horas de vicio, no sin antes pasar algo de miedo al meterlo en la consola, y es que se trata de uno de los títulos más vilipendiados a nivel de prensa y usuarios de lo que llevamos de 2016 y no sabíamos muy bien lo que nos íbamos a encontrar. ¿El resultado? Pues no nos ha parecido para nada merecedor de tan amargos calificativos, aunque podemos entender perfectamente el



enfado de todos aquellos que apostaron por él e incluso le cedieron su dinero para llevarlo a buen puerto. Pero vayamos por partes...

El argumento no es demasiado complicado - tampoco lo necesita: nos encontramos en el futuro, donde la vida en compañía de los androides es mucho más cómoda. Todo cambia cuando estos deciden rebelarse por alguna razón desconocida; como si alguien los manejara. De la élite de los androides, los denominados Mighty Numbers, sólo se ha mantenido fiel a sus principios Beck, el número 9, así que nos tocará manejarlo en su particular aventura para convencer a sus 8 compañeros de que depongan las armas y de paso descubrir quién o qué se encuentra tras la cortina, moviendo los hilos.

Tras una pequeña fase que hace las veces de tutorial, vemos cómo contamos con el apoyo de los creadores de la tecnología que hay detrás de los Mighty Numbers, los



doctores White y Blackwell, y de nuestra compañera robot, Call. El laboratorio será la zona central desde la que podremos elegir cualquiera de las 8 fases iniciales para detener a los respectivos rivales. El resto ya os lo imaginareis: fases tematizadas y un boss esperándonos al final de cada una de ellas. Si le vencemos, obtendremos su poder y éste nos facilitará nuestro deambular por alguno de los otros niveles. Tras estos primeros 8 actos, pasaremos a una ronda final antes del enfrentamiento definitivo. Como podéis leer, pura mecánica 'Mega Man', así de primeras.

Donde sí que encontramos diferencias importantes con respecto a las aventuras del bombardero azul de CAPCOM es en la introducción de un botón para hacer *dash*, y que estamos prácticamente obligados a usar casi constantemente. No sólo por las zonas de plataformeo del juego en sí mismo, sino porque los enemigos pueden absorberse si nos abalanzamos sobre ellos con esta técnica cuando están moribundos. Además se nos recompensa con *power-ups* si lo hacemos, por lo que es prácticamente una necesidad. El abuso de esta técnica da al traste con lo único en lo que se ha intentado innovar, jugablemente hablando.

El diseño de los niveles es acertado. Son variados y nos proponen situaciones diferentes. Además, el juego no es precisamente fácil, a pesar de los diversos *checkpoints* que salpican las fases. Hay partes que requieren de toda vuestra atención para ser superadas y luego, claro, para terminar toca aprenderse los patrones de los jefes finales. Si palmamos todas las vidas, ¡a empezar la fase desde el principio!

Técnicamente es donde encontramos los mayores "peros". Sólo con verlo podemos intuir rápidamente que este juego no ha podido costar cuatro millones de dólares, al menos a nivel técnico. La estética 3D no le sienta nada bien, y poco tiene que ver con los bocetos iniciales. Además, en cuanto a diseño artístico, todo es muy plano - se salva Beck y poco más. El resto de personajes son demasiado genéricos. Sin duda hubiera sido mucho más acertado dotarles de una estética pixelada desde el principio. El apartado musical, en cambio, sí que sabe estar a la altura. Las melodías cumplen su función y, además, han tenido el detalle de hacer un *demake* de la banda sonora, tipo 8 bits, que podemos seleccionar desde el menú principal y que nos ha llegado a gustar bastante - puro amor chiptune.

En resumidas cuentas, 'Mighty No 9' no es el título perfecto que los fans de 'Mega Man' podrían haber esperado; tiene algunas carencias y atesora decisiones desacertadas, pero tampoco es el desastre absoluto que se ha venido escuchando. Divertido y desafiante, si le perdonáis su acabado gráfico os encontrareis con un más que digno "aprendiz de sucesor".



Ese ligero "je ne sais quoi". Todo cuanto rodea a este juego parece gritar 'Mega Man' a los cuatro vientos. Sin embargo, las sensaciones son disparejas, y ese constante *dash*...

3/5

Ni tan malo ni tan bueno. Se deja jugar y es divertido a pesar de sus errores.



Heroes Rescue



Un simpático homenaje a personajes de nuestra infancia y juventud

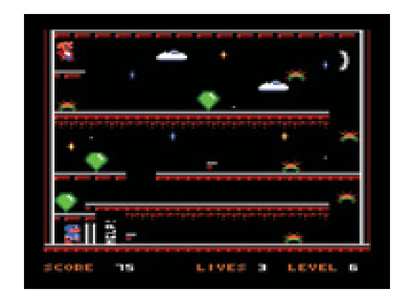
información

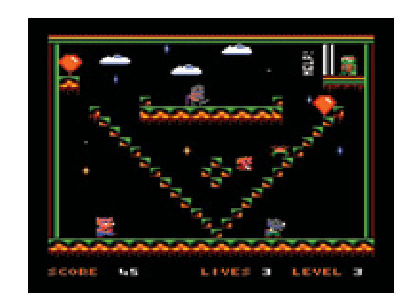
sistema: Amstrad CPC
origen: España
publica: Defecto Digital
desarrolla: Javymetal
lanzamiento: Agosto 2016
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Gratis

Tras una primera incursión en la escena Amstrad con una aventura conversacional basada en el clásico de Ocean, 'ELF', Javymetal, vuelve a la carga con una nueva creación, alejada del género de la tecla. Se trata de 'Heroes Rescue', un divertido y exigente plataformas creado con Arcade Game Designer (AGD).

En 'Heroes Rescue' nos ponemos a los mandos de FRYO en su primera aventura cepecera. A lo largo de 13 niveles, uno de los antihéroes por antonomasia tendrá que rescatar a diferentes personajes protagonistas de diferentes obras de nuestra infancia y juventud. Para ello tendrá que superar diferentes plataformas y enemigos hasta llegar a la jaula donde está atrapado el héroe de turno.

'Heroes Rescue' tiene alguna de las peculiaridades de AGD. La versión gratuita sólo puede controlarse con joystick mientras que la edición física cuenta con una versión especial, parcheada que admite teclado. En ese sentido, debido a lo exigente de algunas plataformas, recomendamos encarecidamente





un pad - el de Master System o el de Amstrad GX4000 van bien. El juego cuenta con efectos sonoros durante la partida, pero no música, lo que entristece un poco el resultado final.

El protagonista y los enemigos se mueven con perfecta fluidez y el diseño es bastante reconocible, por lo que podéis esperar reencontraros con viejos conocidos de series como Futurama o las Tortugas Ninja. Lo cierto es que había diseños preparados para bastantes más niveles que los trece incluidos en el producto final, pero la batalla contra los 64 KB de memoria del 464 ha obligado a dejar en el tintero a otros personajes.

Precisamente por verse obligado a reducir la cantidad de niveles incluida en 'Heroes Rescue', Javymetal decidió a última hora elevar exponencialmente la dificultad del juego comparado a lo visto en demos anteriores. Es la manera de alargar la vida a un juego de por sí interesante y que merece la pena que le dediquemos un rato, pad en mano. No os perdáis tampoco la espectacular pantalla de carga. ¿De qué me sonará a mi este FRYO?



Golden Tail



Plataformas adictivas en el Japón feudal

información

sistema: Amstrad CPC
origen: España / Reino Unido
publica: Reidrac / Polyplay
desarrolla: Reidrac
lanzamiento: Agosto 2016
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita / Precio a confirmar

A pocos meses del desenlace de la edición de 2016 de la #CPCRetroDev, pocos esperábamos que se presentase algún juego nuevo de cierta entidad, pero por suerte para los jugadores contamos con valientes como Reidrac, que ha decidido liberar su creación más espectacular hasta la fecha -cepeceramente hablando- en lugar de guardarla para el certamen.

No sólo la ambientación, en el Japón feudal, está muy lograda y la fantasmal música le va como anillo al dedo a la historia narrada -no en vano conocemos la pasión por los detalles que pone Juan en cada uno de sus trabajos- sino que, para la ocasión, el desarrollador ha apostado por una mecánica de lo más interesante. Controlamos a Kitsune, el ninja, en una misión prácticamente suicida: reunir los 30 trozos del talismán dorado que da nombre al juego para recomponerlo y, gracias a su poder, acabar con el reino de pesadilla de un malvado Shôgun. A lo largo de las





diferentes pantallas del juego tendremos que enfrentarnos a diversos enemigos -algunos muy traicioneros- a través de exigentes plataformas y armados únicamente con nuestra "magia ninja" del clan Kôga.

Esta magia es una de las principales responsables del atractivo de 'Golden Tail'. Cuando activamos la magia ninja desaparecemos durante unos instantes, haciéndonos invulnerables, y aparecemos en un nuevo lugar dependiendo de la dirección pulsada en el momento de activar la magia. Nos llevará unas cuantas partidas cogerle la medida pero la curva de dificultad está tan bien ajustada que en cada partida llegaremos más lejos, incitándonos a seguir.

La acción se desarrolla pantalla a pantalla, con un diseño de niveles muy cuidado y lleno de interesantes retos, con enemigos que responden a diferentes patrones de IA. Por fluidez de movimiento, calidad de los gráficos y diseño de niveles, 'Golden Tail' se ha ganado un hueco en cualquier lista de *GOTYs* cepeceros.

4/5







Dragon Ball Z Extreme Butôden

Son Goku lanza un "Kame Hame Ha" muy falto de energía

Y es que poco menos que obras maestras de la lucha podríamos esperar del estudio responsable de su desarrollo - nada menos que Arc System Works, padres de vacas sagradas del género como las series BlazBlue o Guilty Gear. Casi nada. Además, ésta no era su primera incursión en juegos de lucha para Son Goku y compañía; unos cuantos años atrás parieron los geniales 'Supersonic Warriors' de Game Boy Advance y Nintendo DS que, al final, han resultado bastante superiores al juego que hoy analizamos. Pero vayamos por partes: ¿qué ha podido fallar para que una propuesta tan espectacular sobre el papel haya terminado por no cuajar?





Para empezar, en el título ya encontramos la primera trampa, y es que a pesar de llevar la coletilla de las míticas entregas vistas en SNES, jugablemente poco tiene que ver con estos; aquí no hay pantalla partida y nos encontramos ante un sistema de combate más próximo a un juego de lucha tradicional. El principal problema viene cuando te das cuenta de que prácticamente los personajes son poco más que skins, con pequeñas variaciones. Además, la dificultad del juego, incluso en su nivel más alto, no requerirá más tino que el de aporrear un par de botones - es demasiado sencillo y el aburrimiento hace acto de presencia demasiado pronto. Este desarrollo dinamita el resto de las aspiraciones del cartucho, pese a estar sobrado de modos de juego, cuando al final todo se traduce a un par de combos y ver pasar las horas.

Si sois fanáticos de Dragon Ball seréis capaces de perdonarle bastantes cosas. Os encantará la cantidad de guiños que ofrece - lo mejor es el plantel de secundarios que además hacen las veces de strikers, con personajes de todos los arcos de la serie. También tenemos los escenarios, que están por encima de la media de los normalmente desaprovechados en otros juegos de la franquicia. La música, para variar, vuelve a ser totalmente inventada - parece que nunca podremos disfrutar por estos lares de un juego de la serie con las melodías propias de ésta. Una pena. El diseño de personajes es una auténtica delicia: tenemos una recreación absolutamente magistral de casi todos los protagonistas, aunque luego echas en falta que te dejen manejar a más de uno.

En resumidas cuentas, 'Dragon Ball Z Extreme Butoden' no es un mal juego de Dragon Ball -por desgracia hemos padecido juegos mucho más lamentables-, pero sí es una auténtica oportunidad perdida de traer el juego definitivo. Es por eso que la decepción que he tenido con él ha sido tremenda, y es que parece que todavía habrá que seguir soñando con un juego de Son Goku y compañía que se vea y se maneje como 'Guilty Gear Xrd SIGN'.

2/5



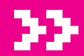
Esperábamos mucho más con semejante estudio al cargo del desarrollo.

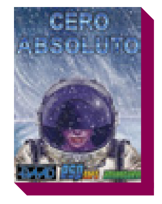
información

sistema: 3DS
origen: Japón
publica: NAMCO Bandai
desarrolla: Arc System Works
lanzamiento: Octubre 2015
género: Lucha versus
jugadores: 1-2
precio: 39,95 €

más

Que un reputado estudio se encargue de traernos la próxima entrega de una de tus franquicias favoritas es un arma de doble filo. Y es que coger un juego con las expectativas por las nubes y que luego no cumpla, es una sensación muy desagradable que te deja como si todos estos meses, en los que como un loco devorabas todo contenido que saliera relacionado con el mismo, fueran poco más que un sueño. Eso es precisamente lo que me ha ocurrido con este 'Dragon Ball Z Extreme Butoden', y mira que la pinta era buena...





Cero Absoluto



ESP Soft vuelve a las aventuras tras varias demos de arcades



información

sistema:
Amstrad CPC
origen:
España
publica:
ESP Soft
desarrolla:
ESP Soft
lanzamiento:
Julio 2016
género:
Aventura conversacional
jugadores:
1
precio:
Gratis

más

ESP Soft tiene ya unas cuantas aventuras conversacionales en su haber en sus más de diez años de historia. MiguelSky ha sido un firme defensor del género, pero en los últimos tiempos está siendo 6128 el que ha tomado el relevo con dos aventuras conversacionales interesantes: 'El misterio de la isla de Tökland' (basada en la novela del mismo nombre) y 'Cero Absoluto'. 'Cero Absoluto' supone un punto de inflexión en los trabajos de 6128, ya que para esta segundo juego ha apostado por un guión propio, contando con la colaboración de Mode 2. No obstante, desarrollar una historia propia no significa que no se pueda homenajear a clásicos del cine, de donde se toman prestadas algunas ideas.

Tras el buen sabor de boca que nos había dejado 'El misterio de la isla de Tökland' había muchas ganas de ver cómo evolucionaba el desarrollador 6128 dentro de su nueva faceta de creador de aventuras conversacionales para Amstrad CPC dentro del veterano sello ESP Soft. Tras un año de espera, 'Cero Absoluto' supone su primera apuesta por un guión de creación propia, que rinde homenaje al cine de John Carpenter o Ridley Scott.

Cabe destacar que en 'Cero Absoluto' nos encontramos una sorpresa ya durante la primera pantalla de carga, y es que no era nada normal en la época encontrar aventuras conversacionales en Amstrad CPC que apostaran por incluir música, al menos ahí. Tras esta primera sorpresa, pasamos a una pequeña introducción, donde nos ponemos en situación: somos un experto en siniestros espaciales y tenemos que investigar lo ocurrido en la estación minera McMurdo 18. Para ello contamos con una tecnología que nos permite conectar a distancia con cualquier androide de la base. Será a través de los ojos de un androide como iremos descubriendo la historia.

'Cero Absoluto' está programado utilizando



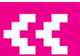
el parser DAAD, desarrollado por la tristemente extinta Aventuras AD, el sello capitaneado por Andrés Samudio que nos dio algunas de las mejores aventuras conversacionales de finales de los ochenta y principios de los noventa. Cuenta con todas las peculiaridades de dicha herramienta, y 6128 se ha encargado de dotarla de una rica lista de verbos, facilitando mucho la tarea y evitando la dificultad injusta de tener que acertar exactamente con el que nos permita realizar la tarea que nos traigamos entre manos.

Los textos de la aventura emplean un lenguaje sencillo, directo y asequible, lo que nos permite sumergirnos de lleno en su historia en dos actos. En una primera parte, de mapa más extenso y con un mayor número de puzles a resolver, tendremos que abrirnos paso a través de la estación minera hasta alcanzar el punto de acceso a la segunda parte de la historia. Como no podía ser de otra manera, necesitaremos la típica clave de acceso para acceder a la segunda parte, que nos será proporcionada al terminar la primera.

Durante la segunda parte profundizaremos más en la verdadera naturaleza de McMurdo 18, con un mapa menos extenso y menos puzles a resolver, pero alguno puede darnos verdaderos quebraderos de cabeza. La dificultad en sí es bastante asequible, cosa que se agradece, pues el final de la aventura es de los que marcan.



Una aventura con guión interesante y asequible, perfecta para disfrutar relajado.



Kick Off Revival



Ni viejo ni nuevo, si no todo lo contrario...

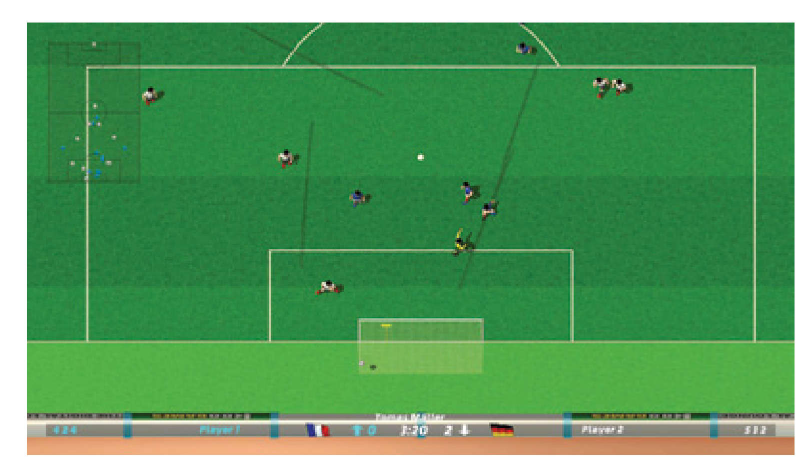
Tras diseñar 'Kick Off Revival', Dino Dini ha pasado a engrosar esa lista de veteranos del videojuego que han logrado perdurar a través del paso del tiempo. No en vano, su primer 'Kick Off' data del año 1989, y más de veinticinco años después vuelve a los terrenos de juego para intentar lograr una buena entrada de público.

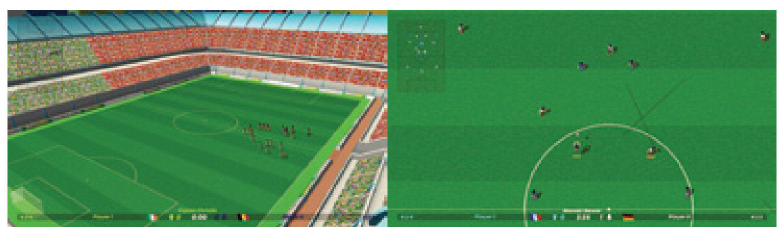
El estudio desarrollador, The Digital Lounge, exprime el versátil motor gráfico Unity para representar tanto estadio como jugadores de forma tridimensional, pero utilizando la perspectiva cenital que tantos buenos recuerdos nos trae a los que más canas peinamos. El aspecto gráfico es simple pero el partido en sí está bien representado y esto es lo que realmente importa.

Basta jugar un par de partidos para comprender que sigue presente la mayor seña de identidad de 'Kick Off': el balón no queda pegado a los pies del futbolista. Al contrario, debemos ir dándole pequeños toques mientras corremos y estar atentos al momento en el que el esférico regresa a las botas del jugador para, en ese instante, intentar una diagonal y cambiar de dirección. Este movimiento sigue requiriendo de la misma práctica que hace veinticinco años.

Hay otro vínculo muy fuerte con el espíritu 'Kick Off' y, en mi opinión, es el que hace que se tuerza la experiencia de juego. En los tiempos de los joysticks Quickshot y derivados, recordamos que sólo había un botón de disparo. Hoy día, en el pad de PS4 existen múltiples botones, pero Dini ha decidido utilizar únicamente la cruz. A partir de aquí, será nuestra precisión con el stick analógico lo que determine la fuerza, precisión y dirección de cada golpeo de balón. Por ejemplo, para ejecutar un pase bombeado hay que pulsar el botón de disparo y a continuación dejar el stick en su posición central, algo excesivamente complejo para lo que uno pudiera esperar.

Existe un movimiento nuevo, bautizado *strafe*, que nos recordará un poco al desplazamiento lateral típico de los FPS. Aquí, el *strafe* se ejecuta dejando pulsado el botón de disparo y provocará que, efectivamente, el jugador vaya pisando lentamente el balón a izquierda o derecha, de forma que tengamos más control sobre el mismo. En un momento determinado, liberaremos el botón y empujaremos el stick analógico hacia la dirección en la que queramos seguir corriendo. Si llegamos a dominar este movimiento podremos ejecutar un poco de fútbol-control que contrasta con el generalmente elevado ritmo de juego.







Donde hay que sacar varias tarjetas rojas es en el estado tan deplorable en el que se ha lanzado 'Kick Off Revival'. Todo lo que os he contado sobre los movimientos y técnicas de juego he tenido que aprenderlo buscando por Internet. El juego en sí no contiene rastro de ayuda, tutorial, o una pantalla estática en la que se relate qué hace cada elemento del mando de juego. He analizado la versión digital para PS4 y por tanto desconozco si la versión física incluye algún manual impreso. En cualquier caso, esta carencia es algo imperdonable a estas alturas.

Pero no es la única carencia, no. El título cuenta con una modalidad de práctica -ciertamente exigua e igualmente carente de instrucciones-, de un modo Eurocopa y de la opción de partidos online. Todo lo demás brilla por su ausencia, como la posibilidad de editar nombres y plantillas, competiciones personalizadas, realizar alineaciones, niveles de dificultad, una inteligencia artificial más realista, etc. El equipo ha seguido publicando nuevas actualizaciones en los últimos meses, pero me temo que el resultado final no ha mejorado mucho.

1/5

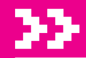
Kick Off Revival ha supuesto una decepción muy grande

información

sistema:
PlayStation 4
origen:
Reino Unido
publica:
The Digital Lounge
desarrolla:
Koo Games
lanzamiento:
Junio 2016
género:
Deportivo
jugadores:
1-2
precio:
9,99 € (19,99 € en caja)

más

Crucé un par de tuits con el diseñador del juego, Dino Dini.
Le pregunté si creía que el sistema de un solo botón para controlar el juego, que había funcionado en 1989, podría funcionar en 2016. Su respuesta fue tajante: "A día de hoy funciona también. La gente que juega son, más o menos, la misma que en 1989. Pero, al fin y al cabo, ésta fue mi decisión como Game Designer". Por supuesto, una decisión respetable al cien por cien, pero que, bajo mi parecer, no ha sido ejecutada con acierto, algo a lo que hay que sumar las prisas por lanzar un juego sin acabar para poder coincidir con la Eurocopa de Francia.



Mother Russia Bleeds



Ensalada de tortas aderezada con una vinagreta de hemoglobina

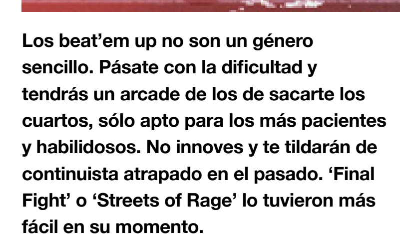
información

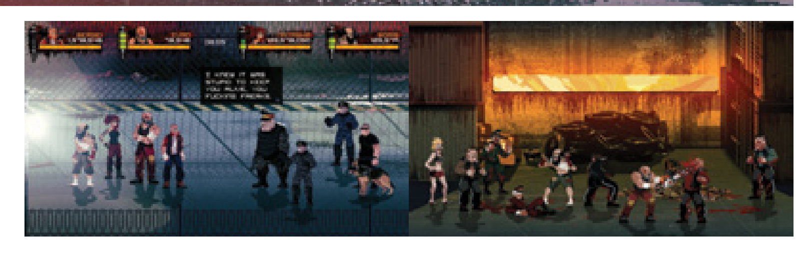
sistema: Windows, Mac y Linux
origen: Francia
publica: Devolver Digital
desarrolla: Le Cartel
lanzamiento: Septiembre 2016
género: Acción
jugadores: 1-4
precio: 14,99 €



más

Devolver Digital continúa con su apoyo a videojuegos repletos de violencia y sangre. Es curioso como esta empresa, cuya actividad principal hace unos años era la producción cinematográfica, apueste por publicar muchos títulos en los que la sangre, el lenguaje soez y las peleas más o menos violentas hagan acto de presencia. El juego de Le Cartel contiene todos estos elementos, y desde luego no es apto -ni siquiera su visionado- para determinado rango de edad.





Los beat'em up no son un género sencillo. Pásate con la dificultad y tendrás un arcade de los de sacarte los cuartos, sólo apto para los más pacientes y habilidosos. No innoves y te tildarán de continuista atrapado en el pasado. 'Final Fight' o 'Streets of Rage' lo tuvieron más fácil en su momento.

Posiblemente por estos motivos el estudio independiente francés Le Cartel se haya ido por la tangente, y detrás de su planteamiento del 'reparte tortas' callejero habitual, esconde un juego repleto de violencia, una ambientación exquisita y la posibilidad de compartir partida con hasta tres amigos, algo que en cualquier caso hay que agradecer.

Vestido con unas ropas pixeladas algo ajadas pero muy atractivas, lo primero que llama la atención de 'Mother Russia Bleeds' es su apartado audiovisual. Similar a otras creaciones del círculo independiente, como 'Hotline Miami', los personajes y enemigos del juego poseen cierta personalidad en armonía con unos escenarios y situaciones suficientemente variadas y trabajadas como para no aburrir al jugador. El estilo visceral y sin tapujos puede que no sea del agrado de todos, pero es cierto convenir que los artistas pretendían conseguir un resultado especial, y lo han conseguido, sin duda.

La historia nos sitúa en una Rusia alternativa en la que la droga Nekro domina la mente de la sociedad, consiguiendo que prácticamente sean siervos del corrupto gobierno. Nuestros protas fueron cobayas de esta droga pero consiguieron escapar y lo único que quieren es... ¡venganza! El guión no da para mucho, pero precisamente esa simpleza que roza el ridículo es la que buscamos al ponernos a los mandos de un juego así; de hecho, es probable que "sobren" esos diálogos a base de bocadillos tipo cómic que de vez en cuando salpican la acción. Tras un breve tutorial, que sirve tanto para aprender los movimientos básicos como de introducción, vienen los puñetazos, patadas, agarres, movimientos especiales y el uso de jeringas de Nekro, que nos permite actuar casi de manera sobrenatural. Su administración táctica será esencial si queremos sobrevivir, sobre todo a medida que la dificultad crece y oleadas interminables de enemigos nos acosan a cada paso que demos - quizás lo peor del juego en el último tercio.

Por lo demás, técnicamente convincente, divertido en multijugador y evidentemente trasgresor a lo largo de sus 8 niveles. Controles correctos, enfrentamientos contra bosses originales, cuatro personajes con diferentes características y un modo 'Survival' extra, completan un juego notable, que aunque no carece de los problemas inherentes al género, supone un esfuerzo más que destacable por que éste no caiga en el olvido.



4/5

Especialmente dirigido a los amantes del género con más estómago.

Lumo

Aventuras isométricas con sabor añejo



Inspirada en grandes clásicos isométricos como 'Head over Heels' o 'Equinox', 'Lumo' trata de llevar al presente las clásicas aventuras de acción tan populares en los 80 y 90.

En 'Lumo' tendremos que recorrer más de 400 habitaciones repletas de obstáculos, enemigos y puzles típicos del género que nos abandonó en los 90. Diseñado con Unity, las tres dimensiones 'verdaderas' substituyen aquellos arcaicos motores tipo Filmation que conseguian dar esa sensación de profundidad que tanto nos impresionó en su momento. Sin embargo, por desgracia 'Lumo' no consigue acercarse a las vacas sagradas del género en la jugabilidad, y acaba por hacerse algo repetitivo, e incluso harto complicado, sobre todo a partir de los niveles con hielo.

Las primeras habitaciones no dejarán de ser una toma de contacto con el sistema de juego, el control del personaje (totalmente personalizable desde el menú de opciones), y el curioso universo en el que nos encontramos. Sin embargo, a poco que comencemos a explorar nos daremos cuenta de que falta algo de 'chicha'; que el juego no ofrece suficientes incentivos como para lograr que queramos avanzar a través de dichas salas.

La dificultad, inherente a este tipo de juegos debido a la propia perspectiva, cobra en 'Lumo' especial relevancia al obligarnos a saltar en muchísimas ocasiones sin apenas puntos de referencia, mientras que el nivel de dificultad crece de forma desmesurada (a pesar de que podemos revivir cuantas veces queramos) cuando llegamos a determinadas habitaciones en las que el control del personaje es casi simposible. Hay una sala con hielo y ventiladores que es frustrante a rabiar, y en la que la suerte lo es todo.

Empañado por estos fallos, 'Lumo' no se convierte en la obra maestra que esperábamos, aunque no se puede negar su personalidad y cabe destacar ciertos momentos muy memorables que de vez en cuando salpican nuestra aventura. El juego está disponible para descarga digital y BadLand ha editado una versión en disco para consolas Sony.



3/5

información

sistema:
Windows, Mac, PS4, PS Vita
origen:
Finlandia
publica:
Rising Star Games
desarrolla:
Triple Eh?
lanzamiento:
Mayo 2015
género:
Aventura isométrica
jugadores:
1
precio:
17,99 € (digital)
19 € (disco)

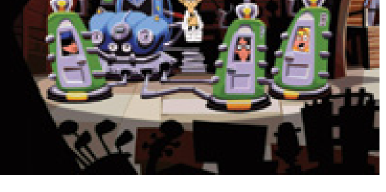


Day of the Tentacle Remaster



La mejor aventura gráfica de la historia

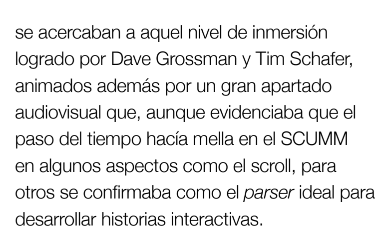




La cosa se pone complicada: ¿remasterizar una de las mejores aventuras gráficas de la historia? Quizás hacerlo de cabo a rabo se antojaba misión imposible, y por ello Double Fine ha decidido tirar por la calle de en medio.

Cuando en 1993 Lucas Arts publicó la segunda parte de 'Maniac Mansion', los ávidos aventureros de pro se quedaron anonadados por la historia y la puesta en escena que se les presentó. Empezando por la fantástica animación de la intro y las voces digitalizadas, que ocupaban gran parte del espacio repartido entre los diferentes discos, y continuando por esos sprites desdibujados repletos de personalidad que tanto se alejaban de 'Monkey Island' o 'Indiana Jones'.

La fantástica historia que nos obligaba a jugar con el tiempo gracias a las cronoletrinas, nos convertía de repente en expertos en producir vino, en la historia de Estados Unidos y en profesores descerebrados. Pocos juegos se acercaban a aquel nivel de inmersión logrado por Dave Grossman y Tim Schafer, animados además por un gran apartado audiovisual que, aunque evidenciaba que el paso del tiempo hacía mella en el SCUMM en algunos aspectos como el scroll, para otros se confirmaba como el *parser* ideal para desarrollar historias interactivas.



Aquel sobresaliente trabajo vuelve en 2016 con una versión pasada por el filtro de la alta resolución que se limita a 'calcar' los personajes y escenarios originales, darles una manita de pintura y "tira pa'lante". La esencia, al menos, continúa en el producto, pero curiosamente los seguidores de la serie acabarán pasando de los gráficos en HD para volver a disfrutar de los pixelotes originales.

Sinceramente, esperábamos algo más de trabajo en las animaciones, la expresividad de Bernard y compañía, unos fondos más vivos... ¡Incluso una mayor definición! Quizás para ello se hubiera necesitado una campaña de *crowdfunding* multimillonario - quién sabe, quizás para el 'remake'...

4/5



información

sistema:
Windows, Mac, Linux, PS4 y PS Vita
origen:
Estados Unidos
publica:
Double Fine
desarrolla:
Double Fine
lanzamiento:
Marzo 2016
género:
Aventura gráfica
jugadores:
1
precio:
14,99 €





Adiós a la casta episode 1 y 2



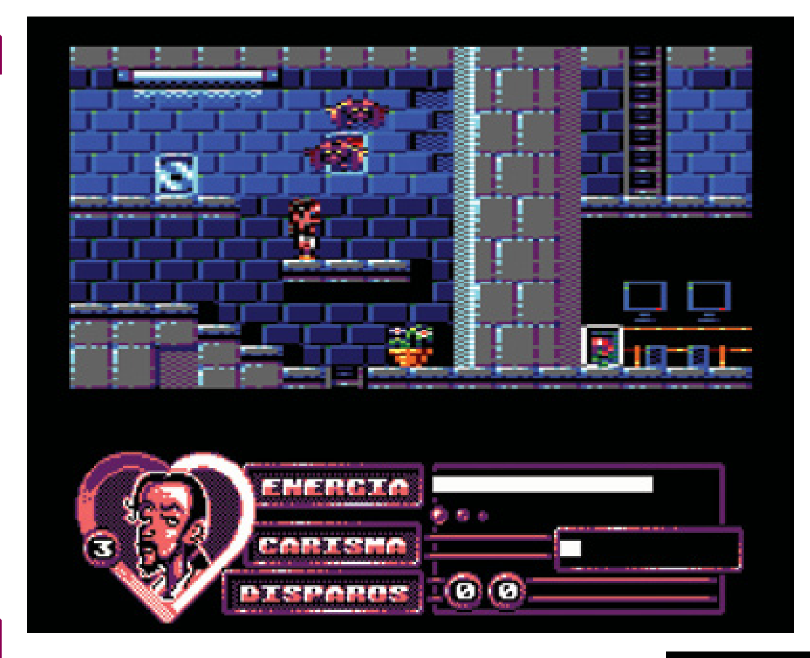
Sencillez y diversión para todos

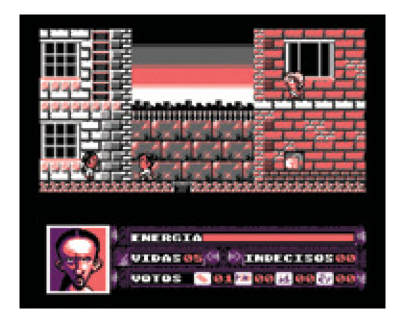
información

sistema:
Amstrad CPC
origen:
España
publica:
4MHz
desarrolla:
4MHz
lanzamiento:
2015 / 2016
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
Gratis

más

4MHz ha sabido rodearse de una mezcla perfecta de veteranía y savia nueva que queda perfectamente plasmada en estas dos entregas.
A cargo de la programación encontramos a Javier García Navarro, veterano de la edad de oro del software español, con trabajos para Iber Software a sus espaldas, mientras que a los mandos de las melodías encontramos al ya clásico McKlain.
La primera parte de 'Adiós a la casta' contó con otro veterano de la escena a los gráficos. DaDMaN apostó en esta primera entrega por unos gráficos más definidos, tirando del *Mode 1* del CPC y pagando el correspondiente peaje de color. Para la segunda parte, el recién incorporado Sad1942 invirtió la decisión, sacrificando resolución a cambio de colores en *Mode 0*.





Con un panorama electoral totalmente patas arriba con la irrupción de dos partidos políticos emergentes, era cuestión de tiempo que acabasen apareciendo juegos inspirados en los tiempos que corren, también en máquinas antiguas. La celebración de dos elecciones generales en apenas seis meses terminó de rematar el perfecto caldo de cultivo del que nacen estos dos episodios de 'Adiós a la casta'.

Dejando a un lado la política y ciñéndonos estrictamente a ambos juegos, nos encontramos ante dos pequeñas obras de arte de corte similar, empleando el motor creado por Javier García Navarro, bautizado informalmente como "La Hormigonera".

Con un marcado sentido del humor, a ratos muy ibañesco, arrancamos en 'Adiós a la casta: Episode 1' con un juego de gráficos muy definidos pero algo más austero en el colorido. A lo largo de las diferentes pantallas de las que está compuesto el mapa, tendremos que hacer acopio de votos de las diferentes formaciones políticas parodiadas, para intentar de esta manera convencer al electorado indeciso.

No le falta de nada a la primera entrega de 'Adiós a la casta': desde elementos perfectamente reconocibles de la política española a un esmerado diseño de escenarios, dando soporte a un plataformeo del bueno mientras esquivamos y neutralizamos enemigos. Los personajes se mueven con perfecta soltura y es bastante fácil hacernos con los controles. Mención especial al combate contra el "boss" final del juego; mucho ojo con el temido "Rodrigo Rata".



En 'Adiós a la casta: Episode 2' nos encontramos con un título de similar corte y una marcada diferencia gráfica. Y es que para esta segunda entrega, el equipo de 4MHz decidió dejar de lado el *Mode 1* del CPC para pasar al *Mode 0*, sacrificando resolución a cambio de los coloridos píxeles ladrillos del Amstrad, algo que le sienta de maravilla al juego. Mención especial también al apartado sonoro, donde McKlain se atreve con un género musical escasamente utilizando en el CPC como es el rap, pudiéndose escuchar una simulación cepecera con ciertas reminiscencias a 'El principe de Bel-Air'.

Alguna diferencia más podemos encontrar en el episodio dos, como habitaciones especiales tras las puertas y un mayor número de elementos animados en el fondo, pero por lo demás sigue siendo una apuesta continuista por la fórmula que tan bien funcionó en el episodio uno, convirtiéndose ambos, por méritos propios, en dos de los mejores juegos lanzados para Amstrad CPC de los últimos años. Totalmente imprescindibles.



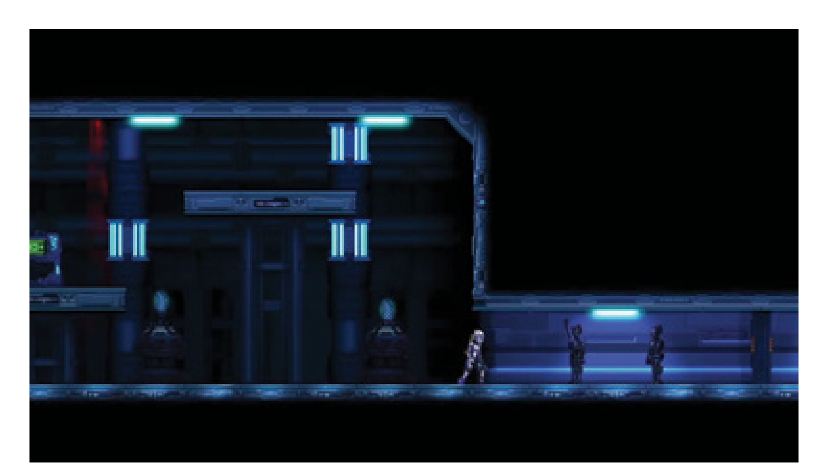
Un juego cuidado y entretenido que hará las delicias de los amantes del género.

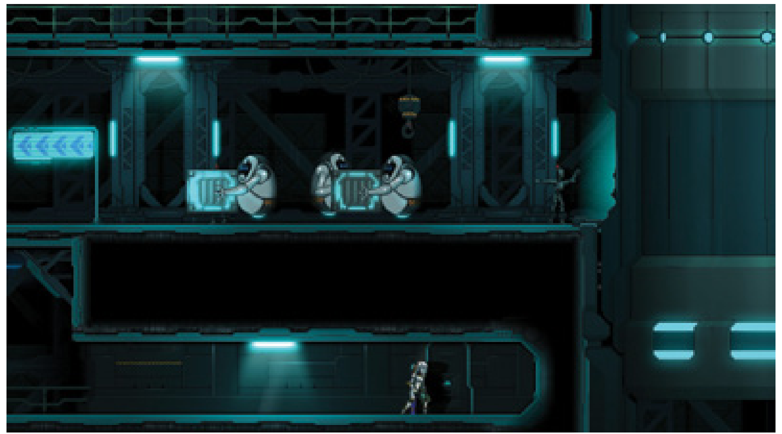


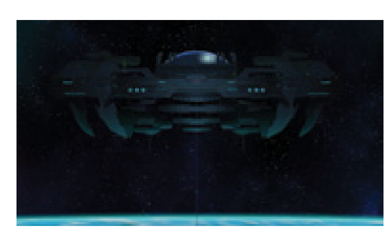
Ghost 1.0

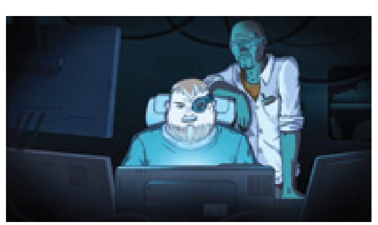


El creador de 'Unepic' nos brinda una nueva joya jugable









Nos encontramos en un futuro en el que la corporación Nakamura lo está petando con el androide Naka, tecnología punta en inteligencia artificial al servicio de las tareas domésticas. Dado que cubre una necesidad bastante importante, y en ocasiones tediosa, está claro que nace destinado a propagarse rápidamente por millones de hogares de todo el globo. Aquí entran en escena Booger y Jacker, unos piratas informáticos algo chapuceros que, viendo el potencial que encierra la nueva creación de la corporación Nakamura, planean robar los algoritmos que sustentan tan increíble avance científico y para ello deciden infiltrar y dar soporte dentro de una estación espacial propiedad de la megacorporación a nuestra protagonista, Ghost, una entidad artificial encerrada en un cuerpo cyborg con habilidades más que suficientes para llevar a cabo la misión.

Por supuesto esto será sólo el principio de una trama que se irá complicando. Además, como no podía ser de otra manera, todo ello viene engalanado con el particular y gamberro sentido del humor del que ya pudimos disfrutar en 'Unepic', repleto de chascarrillos y referencias al mundo del videojuego actual.

Las mecánicas jugables son similares a las de 'Unepic' en lo que se refiere al sistema de *backtracking*. Donde encontramos las principales diferencias es en la forma de atacar de nuestro personaje: si en 'Unepic' nos encontrábamos con algo más propio de un action RPG bidimensional, aquí lo tenemos mezclado con mecánicas de run 'n gun. Otra novedad es el sigilo, siendo la principal baza que jugamos la posibilidad de "salir" de nuestro cuerpo mecánico y meternos en el de los enemigos. También iremos consiguiendo potenciadores y nuevas habilidades a cambio de unos cubos que vamos encontrando por los escenarios y que podremos canjear en tiendas repartidas a lo largo de la estación.

En nuestro deambular por las instalaciones de Nakamura será necesario el uso del mapa, no sólo para orientarnos si no para ver si nos hemos dejado una zona sin explorar por no tener la tarjeta adecuada, o si tenemos cerca alguna cámara de resurrección donde la partida se guardará y recuperaremos la vida al completo. Además, las cosas normalmente se quedarán tal como estaban - si, por ejemplo, nos hemos cargado a un boss y justo en ese momento nos ha matado, cuando pasemos por la estancia, éste ya no estará ahí, puesto que conseguimos acabar con él. Eso sí, no os confiéis del todo, a veces algunos enemigos menores se regeneran.

Técnicamente, 'Ghost 1.0' luce a bastante buen nivel; el cambio de ambientación con respecto a 'Unepic' provoca que el diseño artístico sea totalmente diferente, con un estilo mucho más cercano al manga o al anime. Musicalmente nos encontramos con una banda sonora con temas electrónicos, muy acorde también con lo que vemos en pantalla, pero desde luego, donde el juego se lleva la palma es en el doblaje a nuestro idioma, como ya fuera el caso en la anterior producción de Fran. Se trata sin duda de un trabajo de sobresaliente.

4/5

Todo un homenaje al universo cyberpunk, condensado en un videojuego 'épico'.

información

sistema: Windows
origen: España
publica: Francisco Téllez
desarrolla: Francisco Téllez
lanzamiento: Junio 2016
género: Aventura de acción y exploración
jugadores: 1
precio: 12,99 €

más

El propio Fran ha dejado claro que buena parte de la inspiración para su obra viene del legendario 'The Maze of Galious' de Konami para MSX, juego del que beben multitud de clásicos contemporáneos. 'Ghost 1.0' cuenta con un modo clásico y otro más desafiante, llamado Survival. La diferencia entre ambos es que en el primero los objetos y potenciadores son más difíciles de conseguir pero no se pierden al morir, mientras que en el segundo, deberemos volver a hacernos con nuevos ítems puesto que los obtenidos son más accesibles pero los perdemos cuando nos matan.





DARIUSBURST Chronicle Saviours 

Matamarcianos excesivo, matamarcianos absoluto

información

sistema: Varios
origen: Japón
publica: Degica
desarrolla: Pyramid, Chara-Ani
lanzamiento: Diciembre 2015
género: Matamarcianos
jugadores: 1-4 (online)
precio: 45,99 €

más

Un "pequeño gran" prodigio técnico que no lo aparenta. En una entrevista al equipo de desarrollo, declararon que la gran cantidad de objetos en pantalla —sobre todo pequeños enemigos— fue precisamente uno de los principales problemas a los que se enfrentaron para mantener una velocidad de cuadros constante, sobre todo en la versión para PS Vita. A pesar de la potencia de la portátil de Sony, en algunos momentos hay pequeñas bajadas en los frames de velocidad, pero son francamente inapreciables y no afectan a la experiencia jugable.



Los matamarcianos parecían un reducto exclusivo de la escena independiente y *doujin*, pero el último lanzamiento múltiple de Taito puede que os haga cambiar de idea. La saga 'Darius' y sus bichos acuáticos vuelve por estos lares, y lo hace fuerte, más fuerte que nunca...

Primero fue con aquel 'DARIUSBURST' que apareció en 2009 para PSP por pura cabezonería de algunos de los creadores de la saga, con el estudio Pyramid bajo la supervisión de Taito como protagonista absoluto. Luego vino el ataque a los salones recreativos con una máquina que evocaba aquellas originales de los 80 con varios monitores juntos para lograr un campo de juego más amplio, seguida de algunas incursiones en dispositivos móviles, y ahora la vuelta a las consolas y ordenadores con un título basado en el arcade pero con multitud de opciones, prácticamente inagotable.

Y es que 'DARIUSBURST Chronicle Saviours' es el culmen de la grandeza en esto de los matamarcianos. Diseñado como una aventura a bordo de una nave espacial en la que tenemos que cumplir varias misiones con distintos niveles cada una, la verdad es que el primer contacto con el juego de Taito puede llegar a ser abrumador.

Al iniciar el modo AC (arcade) podremos escoger entre varias modalidades con algunas diferencias. Baste decir que se ha recreado la experiencia del arcade original, que pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneos (en PS4 y Windows a través de Steam, no en Vita), que el sistema de rutas es el típico de la saga, y que se ha incluido el modo EX de la segunda versión arcade para deleite de los más habilidosos.



Ultrapanorámico. El modo de pantalla original es una burrada en formato panorámico. Los usuarios de ordenadores pueden usar dos monitores juntos para disfrutar de esta configuración incomparable.

Lo que nos espera en cualquiera de sus modalidades son un puñado de fases repletas de oleadas de enemigos y enfrentamientos contra jefes finales, a cada cual más espectacular. En esto, la saga 'Darius' siempre se ha caracterizado por unas fases algo anodinas (quizás algo menos en 'G Darius' y 'Darius Gaiden'), mientras se apostaba por unos bosses muy personales, con cantidad de movimientos y patrones de ataque, a cada cual más mortífero. No os preocupéis, que en 'Chronicle Saviours' sigue habiendo mucho de esto.

Los creadores han decidido mantener el formato de pantalla del original arcade (dos monitores panorámicos situados uno junto al otro), por lo que unas grandes franjas negras horizontales en la parte superior e inferior de la pantalla dominaran nuestro monitor, mientras que en la parte central se sucede toda la acción, así que mientras más grande el monitor o pantalla de televisión, mejor, pero en la pantalla de PS Vita, a pesar de su buena resolución y contraste, lo cierto es que en ocasiones se hace complicado distinguir algunos elementos.

En la modalidad Arcade también encontraremos el modo Chronicle, una especie de reflejo de cómo funcionaba la máquina recreativa, que se estructura a partir de una serie de desafíos que tenemos que ir superando si queremos avanzar. Pueden ser fases normales, enfrentamientos contra bosses, o una mezcla. En ocasiones nuestra nave poseerá una serie de condicionantes, y en otros, por ejemplo, no se nos permitirá perder vidas si queremos superarlos.







Avanzando a través del mapa. Esta pantalla nos ofrece información acerca de la nueva misión que tendremos que superar.

Nos esperan más de 3.000 fases antes de terminar este modo, una auténtica barbaridad que lo acerca más a los MMO que a los *shooters* tradicionales. Y aún hay más: aprovechando la conectividad online de las máquinas modernas, en este modo Chronicle podremos compartir nuestro avance con otros jugadores repartidos a lo largo y ancho del mundo. Así, al empezar se nos asigna un 'mueble arcade' donde pueden estar jugando varias personas al mismo tiempo, desbloqueando y abriendo más caminos que pueden ser aprovechados para quienes compartan dicho mueble.

Disparos inagotables

Es entonces cuando descubrimos la otra de las patas: el modo Chronicle Saviours, comprobando como sólo habíamos rascado la superficie hasta el momento. Se trata de una especie de modo campaña, también de larga duración y muy desafiante. Una aventura en el que determinados hexágonos representan zonas principales, y otros más pequeños las secundarias (que podríamos denominar "side quests"). La dificultad de cada una de estas misiones varía, y habrá retos realmente difíciles. Podremos escoger entre diferentes naves, desbloquear otras y participar en un ranking online. Se nos irá contando de alguna forma la historia de la saga, cómo combatimos con los Belsar, las razones de construir las naves inspiradas en animales y elementos acuáticos, etc., que se complementa con algunos tipos de misiones diferentes, como puedan ser una especie de 'Space Invaders' horizontal, u otras en las que cada impacto repercute en el tiempo disponible. En este modo podremos disfrutar de los textos en español, y pasamos a tener una pantalla completa, sin bandas horizontales en los bordes superior e inferior. En Vita la cosa mejora mucho.

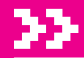
Técnicamente 'DARIUSBURST' presenta unas credenciales notables. Destacan sobre todo aquellos momentos en los que la pantalla se llena de oleadas de enemigos, con frames muy estables incluso en la portátil. Es cierto que ni los modelos de las naves (excepto quizás los bosses), ni los propios escenarios, poseen un nivel alto de detalle y polígonos, pero no es menos cierto que todo transcurre a una alta velocidad por lo que es un detalle normalmente imperceptible para el jugador.

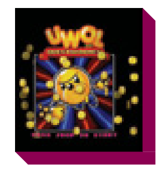
Por lo que respecta a la banda sonora, es de otro mundo. Obra de los inigualables Zuntata —el grupo compositor interno de Taito, que se ha encargado de la música de la saga desde su origen—, en 'Chronicle Saviours' está claro que han dado lo mejor de sí mismos, y la mezcla de opereta espacial, con sonidos abstractos, voces cantadas y cortes electrónicos funciona a las mil maravillas. Su participación en el desarrollo ha sido crucial, ya que algunos niveles poseen una longitud y un ritmo determinados según el corte musical, para que la experiencia sea lo más redonda posible. Todo se complementa con buenos efectos sonoros, con el típico "Warning" al enfrentarnos a un boss en cabeza.

En definitiva 'DARIUSBURST Chronicle Saviours' es un juegazo, se mire por dónde se mire. Mantiene el típico espíritu de la saga en la que los bosses predominan, pero incluye ese componente online y esa plétora de misiones y modos que lo convierten en un título casi inabarcable El trabajo de diseño y planificación en las oficinas de Pyramid y Taito ha sido inmenso, y eso se deja notar por cada uno de sus poros.

4/5

Muy recomendable si eres un fan de los shooters.





UWOL PC



La recogida de monedas da el salto a PC

información

sistema:
Windows, Mac y Linux
origen:
España
publica:
The Mojon Twins
desarrolla:
Augusto Ruiz
lanzamiento:
Septiembre 2016
género:
Plataformas, Arcade
jugadores:
1
precio:
Gratis

más

Augusto Ruiz es persona que gusta de tomarse su tiempo para hacer las cosas bien. Como comentó en su charla durante la edición 2015 de RetroConsolas Alicante, Augusto encuentra casi más placer en crear sus propias herramientas a la hora de acometer un nuevo proyecto que en realizar el propio proyecto. Esto hace que tengamos que esperar para poder catar cada uno de sus proyectos, como es el caso de la conversión de 'Street Fighter 2' para Amstrad CPC, cuyo desarrollo también se está extendiendo. En el caso de 'Uwol' para PC, el desarrollo ha tomado siete años, pero viendo el resultado final, bien mereció la pena esperar.

Difícilmente encontraremos en la actualidad un juego que haya sido versionado a más máquinas diferentes que el omnipresente 'Uwol Quest for Money' de los Mojon Twins. Hace tiempo que los circuitos de las máquinas sinclerianas se quedaron pequeños para esta pequeña maravilla, llegando a una infinidad de plataformas.

Tras siete años de desarrollo, interrumpido en numerosas ocasiones, Augusto Ruiz presenta la conversión para máquinas PC en cualquiera de sus tres principales sistemas operativos: Windows, Mac y Linux.

'Uwol Quest for Money' en su versión PC mantiene toda la esencia del juego, con sus correspondientes modificaciones para adaptarlo a una máquina de superiores características, pero sin perder en ningún momento ni un solo ápice de su esencia original. Fiel al guión, en 'Uwol Quest for Money' para PC debemos volver a avanzar a lo largo de sus diferentes niveles, recogiendo todas las monedas antes de poder avanzar al siguiente, mientras una cuenta atrás nos avisa de que algo malo va a suceder si no lo hacemos lo suficientemente rápido.

El control del protagonista se mantiene fiel, pudiendo regular la intensidad de nuestro salto pero teniendo que prestar atención a la inercia del personaje para que no nos juegue una mala pasada en el aterrizaje. Los enemigos mantienen su patrón de movimiento fijo -a excepción del fantasma- y la fluidez de movimientos general del juego es bastante notable.

A nivel gráfico, 'Uwol Quest for Money' luce divinamente, con unas animaciones del personaje muy cuidadas e interesantes efectos gráficos para darle una mayor sensación de juego antiguo. Así, encontraremos con un efecto que simula las viejas pantallas CRT, incluyendo su característica curvatura. Otro efecto visual muy vistoso es el juego de luces cuando aparece el fantasma, oscureciéndose el nivel para resaltar más aún a nuestro invencible enemigo, el cual brilla con luz propia - un toque macabro que le añade más frenetismo a ese delicado momento del juego.

El apartado sonoro es también muy destacable. Augusto repite como compositor de unas músicas que le van como anillo al dedo a la ambientación del juego, redondeando así un juego siempre interesante de jugar. La llegada de esta versión para PC de 'Uwol Quest for Money' es la excusa perfecta para revisitar este ya clásico de los juegos neoretro, o bien de descubrirlo si nunca hemos tenido la ocasión de jugar alguna de sus numerosas versiones.

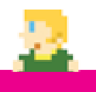


Su avaricia no rompe el saco. La pasión de Uwol por el dinero le ha llevado a explorar plataformas de ayer y hoy

4/5

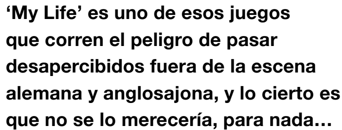
Destacable conversión del clásico mojonero a PC.

My Life



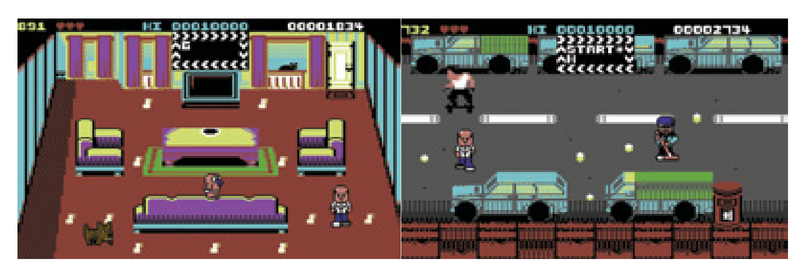
Un arcade para C64 en toda regla: divertido y desafiante

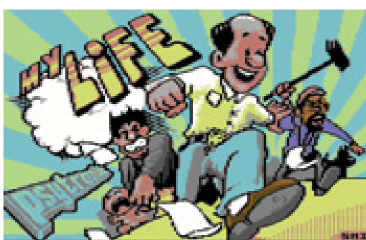




'My Life' es uno de esos juegos que corren el peligro de pasar desapercibidos fuera de la escena alemana y anglosajona, y lo cierto es que no se lo merecería, para nada...

El juego publicado por Psytronik nos pone en la piel de un tipo calvorota llamado Eugene, un personaje que parece haber perdido todos sus encantos pues los años no le han perdonado físicamente. Junto a él tendremos que superar hasta veinte niveles dotados de un diseño y unas mecánicas que seguro que os suenan - no en vano 'My Life' no esconde las claras influencias de todo un clásico como es 'Mikie', aquel genial arcade de mediados de los 80, creado por Konami, en el que controlábamos al guaperas de turno mientras recolectaba corazones a lo largo y ancho del instituto donde se supone que estudiábamos. En esta ocasión los escenarios cambian al interior de un edificio, la calle… aunque el objetivo será el mismo: recoger una serie de objetos, construir una frase, y continuar hasta el siguiente nivel mientras soñamos con que la semana termine y llegue el bendito fin de semana. Un contexto de lo más mundano y realista que seguro que hará que más de uno se sienta identificado con el bueno de Eugene.





Trevor Storey en los gráficos y el diseño, y Achim Volkers en la programación, conocen bien su oficio y se nota las tablas que el dúo tiene ya en la creación de juegos para C64, bien completados por el talento de Saul Cross en tareas musicales. Divertido, desafiante y muy colorista, 'My Life' está disponible en formato digital y en ediciones físicas que encontraréis en la web de la editora.



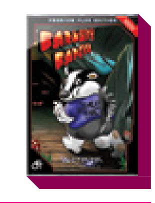
3/5

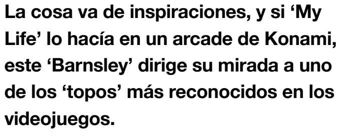
información

sistema:
Commodore 64
origen:
Reino Unido
publica:
Psytronik
desarrolla:
Trevor Storey y Achim Volkers
lanzamiento:
Agosto 2016
género:
Arcade
jugadores:
1
precio:
2,99 € (digital)
v.v.pp. (física)

Barnsley Badger

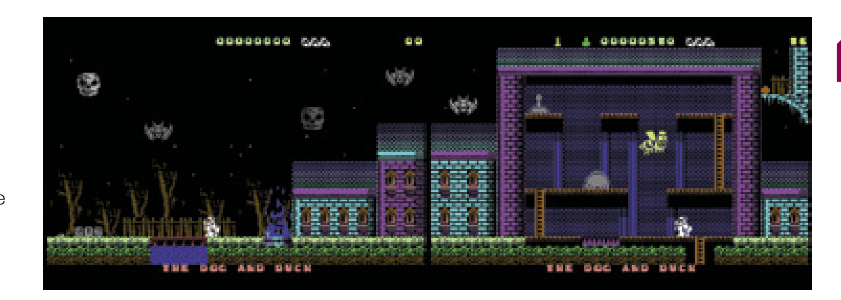
¿No nos habíamos visto antes?





La cosa va de inspiraciones, y si 'My Life' lo hacía en un arcade de Konami, este 'Barnsley' dirige su mirada a uno de los 'topos' más reconocidos en los videojuegos.

'Monty' fue una de esas series de videojuegos que encandilaron a prácticamente todos los usuarios de los micrordenadores en los 80, fueran cuales fueran sus máquinas. Los títulos de Gremlin no eran más que una nueva vuelta de tuerca a aquellos plataformas primorosos, repletos de extraños enemigos, sprites locuelos y nombres divertidos para cada nivel que atravesábamos. El juego de Psytronik no iba a ser menos, y hereda prácticamente todos los pros (y los contras) de estos títulos. En primer lugar, presenta un sistema de control bastante bueno, unos gráficos en alta resolución correctos (a pesar de la evidente sensación de disminución de colores) y las suficientes pantallas como para tenernos enganchados durante un



buen puñado de horas. En el otro lado de la balanza, esos estrambóticos personajes, que pueden hacer que los jugadores tengan dificultades para identificarse con un universo tan particular, y la facilidad para perderse a lo largo del laberíntico mapeado (también podemos tomar notas, claro).

El juego está diseñado por el omnipresente Trevor Storey, mientras que la programación corre a cargo de Georg Rottensteiner. Redonden el equipo Andrew Fisher en la banda sonora y Hugo Hoekstra como encargado de los efectos de sonido.

'Barnsley' quizás no sea de lo mejor que podemos encontrar en el amplio catálogo de Psytronik, pero si os gustan esos plataformas de estilo británico que tan de moda estuvieron en la primera mitad de los 80, no dejéis de echarle un ojo. Disponible en versión digital para emuladores, y también en cinta o disco.

3/5

información

sistema:
Commodore 64
origen:
Reino Unido
publica:
Psytronik
desarrolla:
Trevor Storey y Georg Rottensteiner
lanzamiento:
Agosto 2016
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
2,99 € (digital)
v.v.pp. (física)


40
0
TIME LEFT

Removiendo la moral. Un monstruoso arcade que suscitó polémica en todos y cada uno de los salones recreativos en los que hizo aparición.

Chiller



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1986
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: Exidy
PUNTUACIÓN: 3/5

Nada más arrancar la placa recreativa de Exidy, un metálico y estruendoso alarido se colaba a través de nuestros oídos para ir entrando en materia. La máquina contaba con un periférico: la réplica de una metralleta, manejada por el jugador para apuntar a la pantalla y acabar con los enemigos a través de los cuatro niveles del juego. El caballo de batalla de 'Chiller' radicaba en la naturaleza de tales enemigos. Durante la pantalla de título se muestra un ranking de los mejores "asesinos de monstruos", superpuesta al castillo donde se desarrolla la acción.

Una vez insertada la moneda, nos disponemos a masacrar a los supuestos monstruos. Sin embargo, la primera fase agarraba el esquema mental que nos habíamos fabricado y lo retorcía con violencia hasta hacerlo sangrar. La sala de torturas se convertía en una de las escenas gore más explícitas de la historia del videojuego.

El objetivo era rellenar el "Monster-Meter" a base de impactos de bala antes de que acabara el tiempo límite. Sin embargo, las vistas del jugador resultaban muy crueles: sus disparos eran recibidos por personas maniatadas a instrumentos de tortura, las cuales sufrían las consecuencias: gritaban, se retorcían y eran desmembradas por nuestros actos.

¿Por qué denominar monstruos a unos enemigos sospechosamente humanos? Entendemos que Exidy quería enmascarar la polémica que encerraba un diseño tan atrevido en una época sin restricciones de edad para los videojuegos. La sensación que desprendía jugar con esta máquina era más cercana al desasosiego y a la perturbación que a otra cosa. En el segundo nivel cambiaba el escenario: un río púrpura cruzaba la pantalla; sobre dicho río colgaba un desdichado prisionero cuyo destino era ser devorado por una criatura abisal. Exidy no se andó con chiquitas.

Chiller fue censurado en varios países. Aunque parezca extraño, la única conversión oficial del juego se realizó para la NES de Nintendo, en la que se omitieron algunos detalles, como la desnudez de los cuerpos.



LA HISTORIA
jamás contada de:

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Decía Jorge Luis Borges que hay derrotas que tienen más dignidad que las victorias, y aunque el juego que hoy nos ocupa no puede tacharse rotundamente como tal, su propio contexto le relegó a un lugar en la historia que no está a la altura de sus méritos. Quizás sea más fácil citar a Frank Miller y recordar que, al igual que de haber nacido Marv en otra época, le habrían recompensado con las mujeres que ahora le miraban con asco, de haber sido publicado '3 Skulls of the Toltecs'un poco antes, estaríamos hablando de un título de culto, tan célebre como sus homólogos anglosajones.

Por: Jose Antonio Martín Pablos

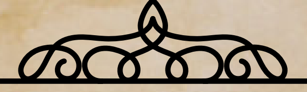




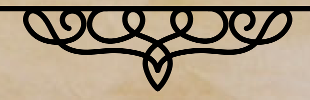
Personajes carismáticos. Al igual que en otras aventuras gráficas, nos encontraremos con muchos personajes, a cada cual más peculiar.

‘3 Skulls of the Toltecs’ escogió un momento aciago para ver la luz; un cúmulo de factores adversos que hicieron que, si bien la calidad del producto fuera reconocida, no calase en el imaginario de la época ni del género. Un juego español, en un momento en que la industria patria estaba tocada de muerte tras la nefasta transición de los 8 a los 16 bits; un género, el de la aventura gráfica, que comenzaba a experimentar una lenta pero inexorable decadencia de la que sólo se recuperaría con la reivindicación en forma de nuevas historias de aquellos que crecieron con comandos y puzles; y una tecnología, la de las dos dimensiones, que se convertía en poco menos que una curiosidad artesanal frente al empuje de unos aún rudimentarios polígonos. Y a pesar de todo, no son pocos aquellos entre los que caló y todavía lo albergan en su memoria a la altura de los grandes clásicos.

Quién iba a pensar que, hoy día, seguiríamos recordando la hilarante aventura en el oeste de un torpe vaquero más cercano a un borrachín de Howard Hawks o John Ford que al héroe de ‘Raíces Profundas’.



3 SKULLS OF THE TOLTECS FUE EL PRIMER TITULO PATRIO QUE PUEDE RECIBIR LA CALIFICACIÓN DE SUPERPRODUCCIÓN, TANTO POR AMBICIÓN COMO POR MEDIOS

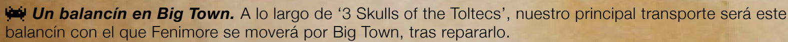


THE ROARING NINETIES

Hijo pródigo de Revistronic, sello gestado por y para el talento de los hermanos Castillo, ‘3 Skulls of the Toltecs’ fue el primer título patrio que puede recibir la calificación de superproducción, tanto por ambición como por medios. Algo que sólo pudo ser posible en un terreno baldío como era nuestro país a principios de los 90 gracias a la implicación de una multinacional, Warner, deseosa de formar parte de un negocio en plena ebullición tras su fallida experiencia, una década antes, como propietaria de Atari. El propio Hernán Castillo presume de la condición superlativa del título como “primera gran superproducción española, mucho antes de Pyro y su ‘Commandos’, y el primer gran hit. Por desgracia, dejamos un poco de lado la relevancia que tuvo”. El creador asume humildemente la culpa de “cometer el error de no potenciar la marca que creamos. En un momento en el que el rol de España era el de juegos de bajo presupuesto, llegamos nosotros con un presupuesto de un millón de dólares”. Unas cifras que, aplicadas a la inflación de entonces, distan mucho del nicho indie al que parece haber sido relegado el género. Henchido de orgullo, reconoce el creador que con Warner no firmaba cualquiera en la época, aunque también supuso no pocos problemas, fruto de tener que tratar con semejante leviatán del entretenimiento y de los inevitables conflictos generados por la barrera idiomática, inevitables hace 20 años y más en un estudio que a duras penas afrontaba el reto de emprender una aventura en solitario.

Aventura en la que asumieron ver reflejadas las altas expectativas tanto de sus patrones como de su presupuesto. Una de las primeras decisiones fue la apuesta por el SVGA frente al VGA tan en boga gracias a las producciones de LucasArts

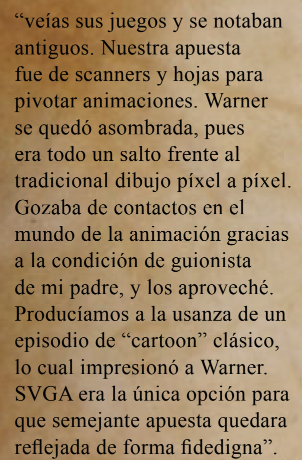




Un balancín en Big Town. A lo largo de '3 Skulls of the Toltecs', nuestro principal transporte será este balancín con el que Fenimore se moverá por Big Town, tras repararlo.

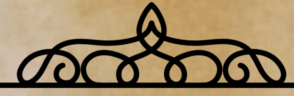




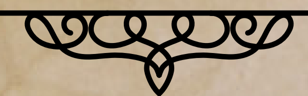


"veías sus juegos y se notaban antiguos. Nuestra apuesta fue de scanners y hojas para pivotar animaciones. Warner se quedó asombrada, pues era todo un salto frente al tradicional dibujo píxel a píxel. Gozaba de contactos en el mundo de la animación gracias a la condición de guionista de mi padre, y los aproveché. Producíamos a la usanza de un episodio de "cartoon" clásico, lo cual impresionó a Warner. SVGA era la única opción para que semejante apuesta quedara reflejada de forma fidedigna".

La apuesta por emplear animadores profesionales facilitó la tarea a unos hermanos, vírgenes en la materia, a la hora de coordinar gente sin experiencia alguna en el mundo de los videojuegos. Seguir las pautas de una producción animada, con cinemáticas, guión y storyboard les era tan natural como respirar. Hernán reconoce que "primero intentamos desarrollar un guión con gente profesional desarrollando scripts, a partir de lo cual comenzamos una aventura píxel a píxel, de lo que conservo una demo. Pero teníamos el problema de que la historia que queríamos contar era muy larga y queríamos que fuera como en el cine". A pesar de contar con artistas del píxel como Azpiri, de Topo (no Alfonso), tras seis meses de trabajo la empresa no avanzaba y se encontraron en la disyuntiva de acortar la historia o reutilizar contenido, emulando a sus idolatrados Lucas, pero sin sus medios ni experiencia. La solución drástica fue inevitable y dieron un giro de 180º a su concepto para emprender un camino sin apenas precedentes. Hernán reconoce que "fue costoso, pero el resultado impresionó".



LA SOLUCIÓN DRÁSTICA FUE INEVITABLE Y DIERON UN GIRO DE 180 A SU CONCEPTO PARA EMPRENDER UN CAMINO SIN APENAS PRECEDENTES



BIENVENIDO, MR WARNER

Cuando Warner vio aquella primera demo, la reacción no pudo ser más entusiasta, y tras visitar sus representantes el estudio y admirar su proceso de producción, Revistronic contó con el beneplácito de la multinacional para emprender el que sería uno de sus

estandartes en la reincorporación de la empresa a la industria del videojuego. Pero para llegar a Oz, primero hubo que seguir un largo camino de baldosas amarillas.

Revistronic no surgió de la nada. El propio Hernán, a pesar de su bisoñez, tenía una dilatada carrera entre lo más granado del soft español, con trabajos para Topo, Zigurat o Erbe. Cuando, de la mano de su hermano Rodrigo, emprende la aventura de montar su propia empresa, una primera demo de 10 minutos sin colorear fue su cebo. Primer paso en la tediosa búsqueda de inversores tras el rechazo de la banca ("nos tachaban de locos al pedir el dinero"). Así que el futuro del estudio se decidió en una cita para entre 20 y 30 personas en un café de Barcelona, a la que acudieron 15 y que reunió casi 20 millones de pesetas de la época: "Era el crowdfunding del momento", afirma. Revistronic se había gestado y a partir de ahí comenzó la odisea de las visitas a ferias y establecer una red de contactos. Contando con un presupuesto para vivir dignamente durante 4 meses, a través del E3 y el ECTS llamaron la atención de varios *publishers*, pero finalmente se decantaron por Warner. Castillo confiesa que "hubo ofertas superiores a la de Warner, pero supongo que los elegimos a ellos… porque era la Warner. Además, tenían un proyecto muy ambicioso para su marca de videojuegos y nos prometieron que nuestro juego no sería el último".

Como era de esperar, las relaciones distaron mucho de ser plácidas. La presión era palpable, aunque no en el plano artístico. Durante los seis últimos meses ésta se acrecentó, fruto de la necesidad de publicar un juego bajo el sello Time Warner. A esto se le sumaba un cierto desencanto de los gerifaltes, fruto de los excesos de la época, que no se traducían en resultados. Casos como el de Sensible, con su jefe saliendo, previa adquisición de un Ferrari, o derroches como la sede en Londres, no hacían más que transmitir descontrol y despilfarro a la compañía matriz. Una época de exceso, reflejada en la propia Revistronic, que pasó de trabajar en un local de 100 metros cuadrados a hacerlo en uno 4 veces más grande. Una concatenación de locuras que acabó con el exilio voluntario de Warner, de casi dos décadas, fuera del sector.



UNA INTRO DE PELÍCULA

'3 Skulls of the Toltecs' posee, a nivel técnico, una de las mejores secuencias de introducción del software español. A lo largo de casi 8 minutos, tenemos ante nuestros ojos una auténtica película de animación en resolución SVGA, un hito en 1996.





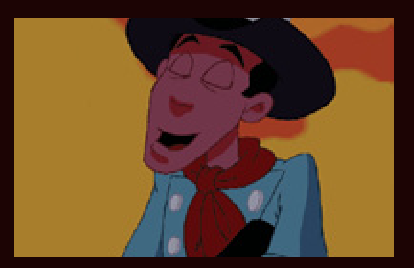
Todo comienza con una persecución a caballo, donde tres forajidos atacan a un anciano en carro. ¿La razón? El anciano tiene una de las codiciadas calaveras de oro. Éste intenta defenderse como puede, pero ellos son multitud.





Los malvados forajidos consiguen su objetivo y derriban al anciano y su carro. Éste trata de proteger la calavera, pero herido por las balas, encogido de dolor, no lo consigue, quedando tendido en la calurosa llanura del lejano Oeste.

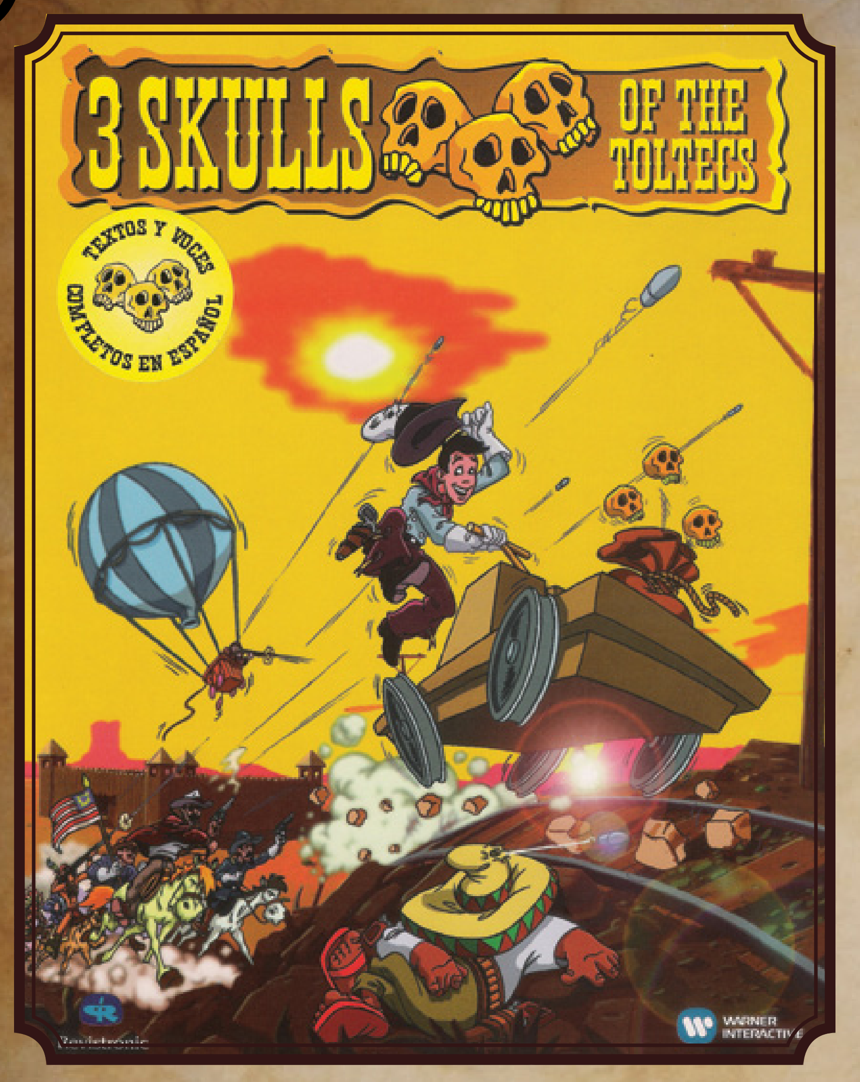


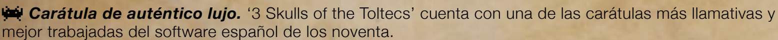


Afortunadamente, Fenimore Fillmore, nuestro protagonista, aparece en lo alto de una colina desde donde puede capturar a tan sucios malhechores y repartir un poco de justicia, aún con algún pequeño descuido. Desgraciadamente, cuando todo parecía concluido, Fenimore es abatido y queda inconsciente.

Cuando Fenimore despierta da realmente comienzo '3 Skulls of the Toltecs', ópera prima de Revistronic, y una de las mejores aventuras gráficas patrias.





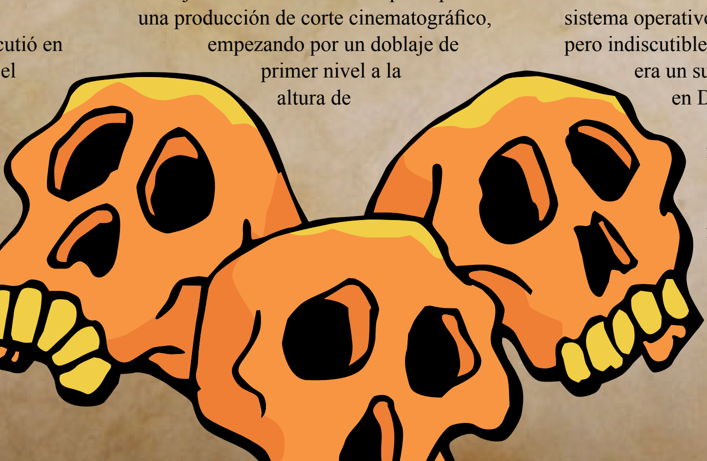


Carátula de auténtico lujo. '3 Skulls of the Toltecs' cuenta con una de las carátulas más llamativas y mejor trabajadas del software español de los noventa.

CROSSROADS

Casi 4 meses de retraso fue una de las losas insalvables para el juego, pero aún así Fenimore Fillmore, su protagonista, ya presumió de porte en el E3. Un tiempo en el que las fechas, por márgenes estrechos, importaban. El sector estaba experimentando una de sus mayores revoluciones tecnológicas y ese contexto repercutió en las condiciones en las que saldría el juego. Concebido para ver la luz en 1994, en discos de 3.5" y sin tener en cuenta Windows como plataforma, bastó con la tormenta de circunstancias de la época para que dichos planes se fueran al traste. La irrupción de PlayStation dio un vuelco a la industria y de repente el CD, hasta entonces un *add-on* de lujo, se convirtió en el estándar como soporte. La propia Warner puso sobre la mesa portar el juego para la máquina de Sony, pero sus limitaciones de memoria lo convertían en un imposible. Sin embargo, el soporte permaneció, con las ventajas de almacenamiento que suponía en una producción de corte cinematográfico, empezando por un doblaje de primer nivel a la altura de los valores del juego. Un riesgo importante incluso para aquella época, pues una grabadora de CD distaba mucho de tener el accesible precio actual, e incluso los discos vírgenes suponían una inversión que repercutía en los márgenes de beneficio. Más fácil fue tomar la decisión de incluir compatibilidad con Windows 95. Con el 96 como fecha ineludible, no podían obviar un sistema operativo cuyo éxito fue inesperado pero indiscutible: a mediados de la década era un suicidio basar un juego sólo en DOS.

El lanzamiento mundial del juego se reveló como una decisión acertada. 200.000 unidades el primer mes, de un total de 500.000, tratándose de un género que no gozaba del favor de las portadas, es una cifra reseñable. Más tratándose









CONVIRTIENDO ESTA PRIMERA Y ÚNICA EDICIÓN (EN CLÁSICA CAJA DE CARTÓN GRANDE) EN UN OBJETO CASI DE LUJO Y DE DESEO POR PARTE DE COLECCIONISTAS Y DEVOTOS DE LA AVENTURA



de un juego que no conoció más tirada que la original y que no ha podido seguir rentabilizándose a través de reediciones. El cierre de Warner dejó al juego anclado en su catálogo, convirtiendo esta primera y única edición (en clásica caja de cartón grande) en un objeto casi de lujo y deseo por parte de coleccionistas y devotos de la aventura. Esto ha propiciado que sea uno de los pocos, por no decir casi el único, juego español reciente cuyas unidades alcanzan precios escandalosos en las habituales webs de segunda mano, donde de vez en cuando afloran cajas aún precintadas y que el propio Hernán supone originarias de almacenes que recogieron los juegos sin vender. El creador reconoce lo irónico de la situación pues incluso "aunque repartieron 100 unidades entre los empleados, algunos las vendieron y se vieron forzados a pagar ciertas cifras para volver a contar con él", asegura Castillo, que conserva su copia.

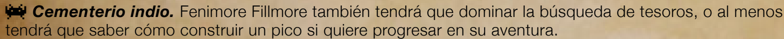
EL NUEVO VIEJO OESTE

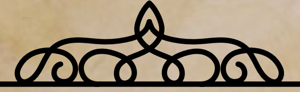
Los hermanos Castillo mostraron más inteligencia que muchos homólogos de su época y lograron preservar los derechos sobre su creación, algo que ha favorecido que el código del juego haya sobrevivido hasta nuestros días. Ese cuidado con su trabajo facilitó que, por ejemplo, en Alemania acompañase las copias de 'The Westerner', título que considera como el cénit de su carrera creativa, pues cree que '3 Skulls of the Toltecs' quizás "no quedase tan pulido como hubiera querido". Y aún así, Hernán no puede dejar de recordar con orgullo el logro que supuso en la época, limitado por



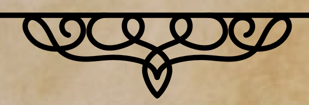
Cementerio indio. Fenimore Fillmore también tendrá que dominar la búsqueda de tesoros, o al menos tendrá que saber cómo construir un pico si quiere progresar en su aventura.







EL HUMOR AMBIGÜO DEBÍA SER UN CONCEPTO IRRENUNCIABLE, PERO TAMBIÉN LA SENSACIÓN DE QUE UNA AVENTURA GRÁFICA FUERA UN MEDIO PARA LA AVENTURA EN ESTADO PURO





una escasa promoción y la obligación de recurrir a una tecnología *ex profeso* para este título. Cumplieron con creces su ambición de "transmitir lo mismo que las aventuras de Lucas, recrear su interfaz, emular su buen rollo". Algo que se ve reflejado en el contraste entre su look cartoonesco y chistes dirigidos al público adulto, advirtiéndose influencias como la del Mel Brooks más ácido de 'Sillas de montar calientes'. Decisiones que en Estados Unidos les costaron hacer incluso concesiones para no herir sensibilidades.

En Revistronic siempre tuvieron claros conceptos que eran irrenunciables. El humor ambiguo debía ser uno de ellos, pero sobre todo la sensación de que una aventura gráfica fuera un medio para la aventura en estado puro. Se vio reflejado en un personaje especial, distinto a otros y que debía lucir atolondrado, de forma que se enfatizara lo desubicado que estaba frente a un entorno desconocido. Y sobretodo, en una forma de concebir la experiencia alejada de la linealidad tan en boga hoy día.

AND NOW...

Warner fue un episodio de resolución agridulce. Por un lado, se había logrado destacar, pero con el cierre del sello desaparecían las opciones a largo plazo bajo el manto de una multinacional. Para colmo, las dos dimensiones eran consideradas poco menos que un cadáver para la industria y les forzó a reconvertirse en expertos en polígonos. Pocas compañías salen indemnes de tal travesía y ellos fueron capaces de cumplir con creces. Su contacto con Víctor Ruiz, de Dinamic, les proporcionó la salida de los 'Toy Land Racer' y 'Toon Quad', modestos hits bajo el sello Midas en Reino Unido, donde el protagonista del juego que nos ocupa gozaba de sendos cameos. Y por supuesto, esa secuela llamada 'The Westerner', título que gozó de un éxito más que considerable para la época, tanto de ventas como de crítica, aupado en una campaña de Planeta que tanto añoraron en Warner. Una aventura de corte





clásico, como su interfaz, que demostró que estos hermanos aún tenían mucho por decir, y que les hizo tanto generar ingresos como recibir los parabienes de la crítica. Incluso les facilitó su primera toma de contacto con el mundo de las consolas, del que salieron trastabillando tras las dificultades que supuso la conversión a una plataforma tan limitada como WiiWare.

Pero a pesar del éxito que le ha acompañado en estas incursiones, Castillo tiene claro que "no volvería a hacer hoy día una aventura tan compleja. No puedes dedicar 4 horas diarias de tu vida a una aventura gráfica. Quienes tenemos ya una edad simplemente no tenemos tiempo. Hay una necesidad de aventuras pero también de juegos cortos. No vivimos en los 90, donde incluso en nuestro juego, Warner obligó a poner una pegatina sobre la duración como incentivo de venta. Juegos como 'Full Throttle', tan criticado en su momento, me parecen ejemplares y creo que el modelo de juegos episódicos es el camino a seguir". Una conclusión propia de alguien que en ningún momento ha querido quedarse anclado en su momento de más éxito y ha querido adaptarse a las nuevas dinámicas del mercado, pero que siempre estará orgulloso de su condición de inspirador de nuestra industria.

"QUEREMOS REEDITAR 3 SKULLS"



Rodrigo Castillo actualmente es el CEO de Casual Brothers, la compañía que se forma a partir de Revistronic. Con motivo del relanzamiento de 'The Westerner', la segunda parte de '3 Skulls of the Toltecs', hemos podido hacerle algunas preguntas.

Tras introducir 'The Westerner' en WiiWare, Revistronic se convierte en Casual Brothers y lanza 'Orc Attack'. ¿Cómo surge la idea de recuperar 'The Westerner', un juego de vuestra etapa anterior como Revistronic, para plataformas móviles y Steam? ¿Hay alguna novedad respecto a la anterior edición para PC?

Rodrigo: La idea es, sencillamente, adaptar nuestros juegos clásicos a los dispositivos actuales. El juego en el móvil es fiel al original, pero al ser un producto digital podemos actualizarlo en cualquier momento. Hay dos o tres puntos en la parte final del juego que no quedaron como queríamos, y estamos trabajando en modificarlos, pero dependerá en parte de la aceptación que tenga el juego.

'The Westerner' ha sido vuestro primer desarrollo para móviles. ¿Qué ha sido lo más difícil a la hora de adaptar el juego de PC a móviles?

Rodrigo: Lo más complicado ha sido que el *interface* sea igual de intuitivo que lo fue en su día con el ratón.

Habéis superado "Greenlight" en Steam. ¿Podéis decirnos más o menos para qué fecha tenéis planteado el lanzamiento? ¿Hay alguna novedad respecto a la versión de móviles?

Rodrigo: Estamos trabajando duro con la intención de que el juego salga a finales del presente año, o a principios de 2017. Será la versión original en alta resolución compatible con los últimos ordenadores.

¿Tenéis pensando reeditar alguna otra aventura de Fenimore Fillmore, como por ejemplo '3 Skulls of the Toltecs'? ¿Y hacer una aventura totalmente nueva con un guión nuevo?

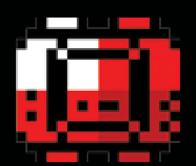
Rodrigo: Estamos pensando hacer un Kickstarter, para intentar hacer una nueva entrega del juego. Tambien queremos reeditar '3 Skulls'.

¿Nos podeis adelantar algo de los futuros proyectos de Casual Brothers?

Rodrigo: En Casual Brothers ahora mismo estamos centrados en ver las posibilidades de los juegos para móviles, pues creemos que es donde una compañía pequeña puede aportar algo.



Imaginad que nuestro jefe decide que participemos en una carrera de coches con el resto de integrantes de la plantilla de su empresa, con el fin de que demostremos nuestros conocimientos de mecánica adquiridos tras horas y horas extras en el taller. Esto sólo podía ocurrir en un juego, y en uno para Spectrum para ser más exactos. El contexto del último juego de Salva Cantero es tan surrealista como divertido, y más cuando al final nos encontramos con una especie de juego de carreras con vista superior mezclado con disparos y algo de aventura. ¿Y cómo llegó a esto? El propio Salva nos lo cuenta...





Comencé a trabajar en ‘Car Wars’ a finales de octubre de 2015. Llevaba un par de meses sin programar nada fuera de la oficina, desde agosto, un mes bastante intenso en cuanto a programación para Spectrum; de hecho, fue el mes de ‘Planeta Rojo’, una de las experiencias más divertidas de los últimos años para mí, ya que trabajar con “La Churrera” es relativamente fácil y se trata un entorno muy productivo donde enseguida se empiezan a ver los resultados.

“Planeta Rojo” fue sólo un experimento vacacional. Tenía ganas de volver a oler el plástico caliente de mis Spectrums, convertidos desde hacía tiempo en piezas de museo. Pero no se trataba de volver a hacer cualquier programilla BASIC con mapeado escueto y movimientos raquíticos, como 30 años atrás (que también tiene su gracia). Ahora ya disponemos de varias buenas herramientas para desarrollar juegos profesionales, por lo que parecía un buen momento para intentar hacer juegos sobre máquinas de 8 bits.



También hay ‘meta’. A pesar de no ser un juego de coches al uso, nuestro objetivo como en cualquier carrera que se precie será el de llegar de una pieza hasta las diferentes metas.

Mi +2 gris llevaba tiempo pidiendo guerra. Recuerdo que, al rescatarlo del armario y tras conseguir un cargamento de casetes TDK vírgenes de estraperlo de casa de mis padres (grabadas con sevillanas de los 80) y una grabadora de casetes “Nakamichi” en los bajos fondos de Jerez, el primer juego churrero que le cargué fue ‘Pentacorn Quest’ de Nightwolf, Jarlaxe y McKlain. Por desgracia no era 100% compatible y se bloqueaba nada más finalizar la carga. Mal empezaba mi vuelta a los 8 bits. Pero tras avisar a Nightwolf, dieron con el problema y pudieron modificarlo rápidamente para hacerlo funcionar en hardware real. Desde el momento en el que vi al personaje del juego moverse con tanta soltura sobre ese colorido mapeado en mi vetusto Spectrum, decidí que tenía que probar a hacer algo con la churrera, y empecé a devorar el curso de programación de juegos con la churrera de “El Mundo del Spectrum”. Ese fue el germen de ‘Planeta Rojo’, y la antesala de ‘Car Wars’.

Pero en octubre de 2015 ya habían pasado dos meses desde que acabé mi primer juego churrero y el gusanillo de programar el Spectrum volvía a picarme, sobre todo porque MK2 estaba ya bastante asentado y probado y me apetecía probar cosas con esta segunda versión de la churrera - especialmente las características que no se aplicaron en ‘Planeta Rojo’. Como el anterior juego es un plataformas lateral de 48k, enseguida me centré en prototipos de vista cenital en modo 128k. Para ello fueron apareciendo poco a poco los gráficos de coches y carreteras que finalmente, con algún refinamiento, formaron parte de ‘Car Wars’.

«Ahora ya disponemos de varias buenas herramientas para desarrollar juegos profesionales, por lo que parecía un buen momento para intentar hacer juegos sobre máquinas de 8 bits»



FICHA DE JUEGO

publicado por:
Salva Cantero / Goto80

sistema:
Spectrum

lanzamiento:
17 de julio de 2016

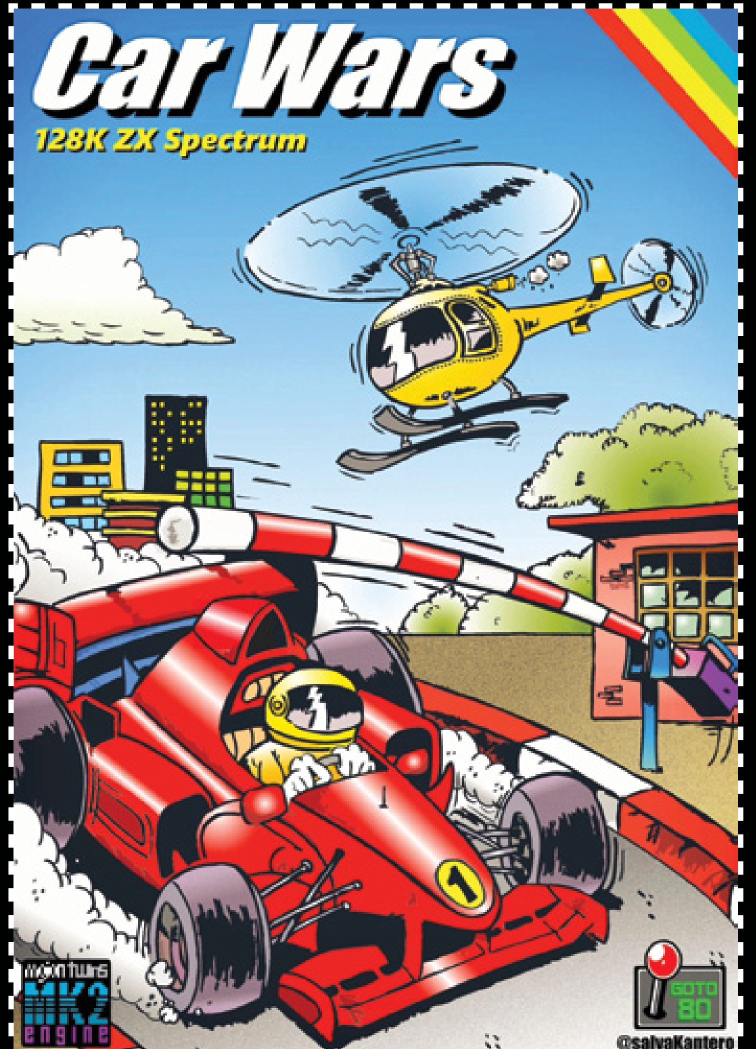
https://goo.gl/kJzKNk



Reuniendo 'tiles'. En el pantallazo de arriba, los sprites del coche protagonista y enemigos para el nivel 1, y los tiles para el mapeado de los niveles 1 y 2.



Portada a lo Ibáñez. El buen hacer de Salva Kantero también con el lápiz a la hora de dibujar ha dado como resultado esta estupenda portada que parece sacada de un tebeo de Mortadelo y Filemón.



Pero, ¿y por qué coches y carreteras? Ya en 2015, la Churrera y MK2 para Spectrum se podían considerar herramientas veteranas. Había decenas de juegos bien conocidos realizados con este engine, y eran parecidos entre sí, ya fuera por la temática, el sonido, los gráficos... Había que incluir un elemento diferenciador en un futuro juego o no tendría mucho sentido meterse en un proyecto churrero para reinventar la rueda. Por eso que me pareció interesante meter en MK2 toda la parafernalia de los juegos de coches, circuitos y carreras; una temática poco explotada (y poco adecuada) hasta entonces en este engine.

Finalizadas mis prácticas, me encontré con varios pequeños mini programas para los que no veía salida alguna, ni siquiera uniéndolos. MK2 no incorpora la lógica necesaria para hacer juegos de carreras, así que todos esos gráficos fueron desechados. Y así paró la cosa durante unos días.

GOTO80 somos un pequeño grupo de entusiastas de la retroinformática que vivimos en la provincia de Cádiz o cerca. Al margen de las quedadas físicas, de las cervecitas y de los helados Tony







Instrucciones. Antes de comenzar la partida y durante la misma, Salva ha introducido pequeños textos de ayuda para hacernos con la mecánica del juego y conocer los objetivos que tenems que cumplir si queremos continuar con esta particular aventura sobre ruedas.

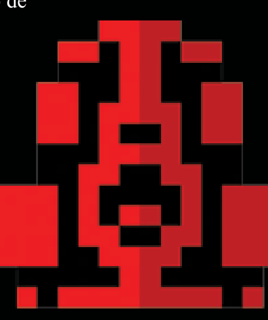
de Sanlúcar, hablamos casi a diario en nuestro grupo en Telegram para intercambiar conocimientos, presentar las ideas o los trabajos que nos traemos entre manos, para saber si alguno ha engordado, o incluso para analizar o desarrollar proyectos comunes.

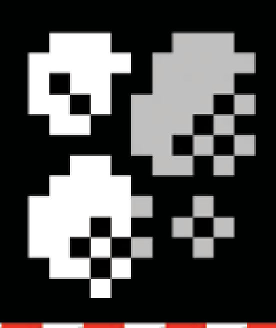
En noviembre, en uno de nuestros interminables chats de GOTO80, por suerte me convencieron para buscarle un juego a todos esos tiles huérfanos. Sería una pena no reutilizarlos, decían. Así que esa misma tarde las especificaciones del juego tomaron forma... Puesto que las funciones para realizar un juego puramente de carreras requería una modificación severa de MK2, decidí crear una mezcla de arcade-videoaventura pero en el que los personajes son sobre todo coches, y donde la acción se desarrolla en carreteras y caminos con líneas de meta definidas que nuestro prota, un bólido similar a un F1, debe cruzar a pesar de todos los impedimentos que nos pondrán por el camino. Para ello, como en la vida real, sólo necesitaremos además de un poco de destreza, salud y dinero (amor no, más bien armas). Ya desde ese momento tenía claro que debería corregir algún que otro bug de MK2 para utilizarlo en vista cenital, añadir nuevas funciones al engine o modificarlas. O lo que es lo mismo, meterse de lleno en el barro.

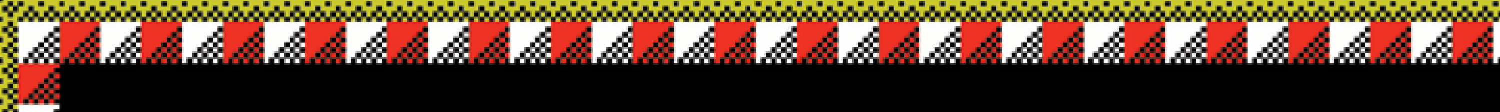
Diciembre. Manos a la obra, enseguida pude ver el poco tiempo que podía dedicarle al proyecto. En general unas pocas horas a la semana, lo cual supondría un trabajo de varios meses si quería terminar con un juego largo y bien pulido. En el anterior ‘Planeta Rojo’ no tuve tiempo de aburrirme o cansarme del proyecto, ya que era más pequeño y fue realizado en vacaciones en menos de un mes. Así que para evitar caer en el tedio, avanzaba en el proceso de creación desde diferentes frentes, por lo que no era raro que en una misma semana estuviese dibujando bocetos para la carátula, modificando funciones, practicando con el WYZTracker, retocando tiles o diseñando mapas. Lo cierto es que aunque a ritmo lento, estaba contento con el avance del trabajo y nuevamente me estaba divirtiendo mucho con mi querido Spectrum, que es al fin y al cabo de lo que se trataba.

«En febrero de 2016 ya tenía la mayor parte de la lógica de juego y la primera etapa terminada. Era un buen momento para obtener algo de feedback fuera del entorno de GOTO80»

En febrero de 2016 ya tenía la mayor parte de la lógica del juego y la primera etapa terminada. Era un buen momento para obtener algo de *feedback* fuera del entorno de GOTO80. Sin pensarlo dos veces hablé con Javi Ortiz para publicar una preview del juego en la web de “El Mundo del Spectrum”. A Javi le gustó mucho el









> *«Aprovechпé el parón en mi favor para repasar el trabajo realizado hasta el momento, desestimando algunos tiles por su tamaño, por su diseño incompatible con la vista cenital»*

juego, y yo obtuve una serie de críticas y peticiones que me parecieron acertadas y a la larga me sirvieron para mejorarlo, y de paso agotar la memoria disponible del Spectrum.

Marzo. Crear mis propias carátulas fue una decisión tomada ya desde la finalización de 'Planeta Rojo', que por cierto tuvo una fenomenal portada del dibujante norteamericano Mike Smith. Para realizar la carátula de 'Car Wars' se necesitaron varias horas de lápiz y goma de borrar y varias portadas de la colección Olé de Mortadelo y Filemón para empaparme de la esencia del estilo de Ibáñez. Luego, algunas horas más para darle color con GIMP y Paint.NET. Además aproveché para digitalizarla y usarla como pantalla de carga, reduciendo en lo posible el "attribute clash" típico de Spectrum gracias al programa "ZX Paintbrush". El resultado de todo este trabajo creo que valió la pena. En un juego de Spectrum, las carátulas y pantallas de carga son también una parte importante.

Mayo. Fueron pasando las semanas. El ritmo de trabajo solo paró durante el mes de mayo debido a una mudanza. Cambio de casa y de localidad, por suerte aún dentro de mi querida provincia de Cádiz, pero que me trastocó por completo dicho ritmo de trabajo y el escenario donde tantas horas había trabajado. Pero con el tiempo uno se acostumbra a todo, y ya desde San Fernando fui retomando el proyecto.

Junio. Aproveché el parón en mi favor para repasar el trabajo realizado hasta el momento, desestimando algunos tiles por su tamaño, por su diseño incompatible con la vista cenital, por la falta de uso, etc. De esta forma desaparecieron del mapa el mar, las focas, los guardias, y otros. Fue también el momento de optimizar aún más el código, consiguiendo algo de memoria extra para poner contraseñas a las etapas y posteriormente la configuración alternativa fija de teclado (WASD). Se finalizó el mapeado de las tres etapas y se afinó la dificultad de las mismas, se diseñó el manual, se pasó el juego a cinta y se probó en el +2, casi todo listo pero a falta de algo muy importante: la mayor parte de la música.

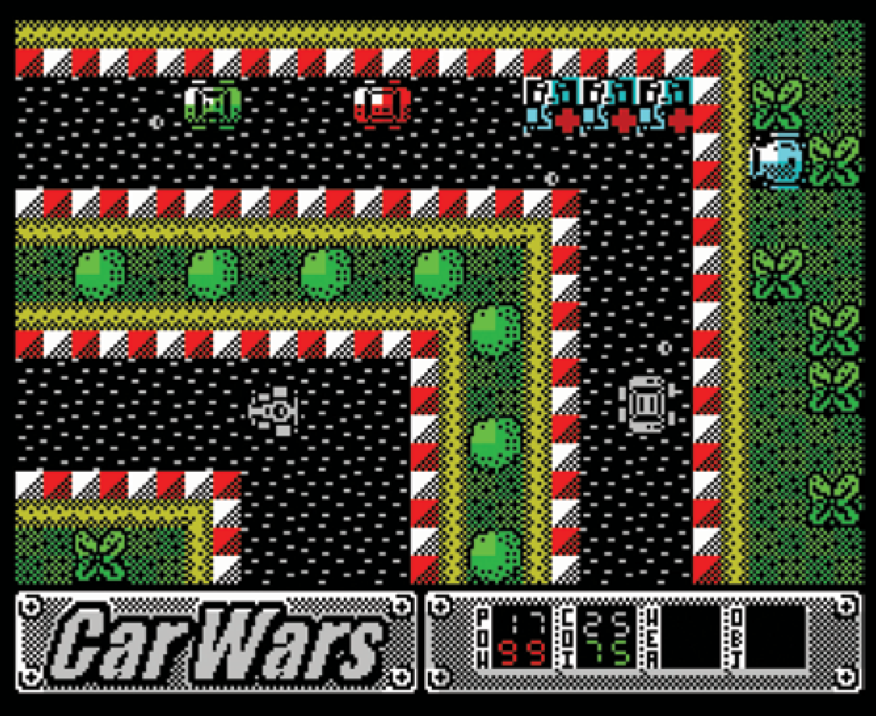
La creación de los temas musicales con el WYZTracker se me estaba haciendo muuuuy leeeento y algo tediosa. Si quería mantener el nivel de calidad del juego, no iba a poder terminar el proyecto hasta después del verano.

En cuanto expuse el problema en el grupo de GOTO80, mi compa Felipe, que es miembro de 1985 Alternativo, me puso en contacto con Davidian, de los Mojon



PLANETA ROJO

Antes de este Car Wars, Salva ya había trabajado en otro título la mar de interesante. Planeta Rojo es un juego de plataformas con muchos disparos ambientado en Marte, "*no es un alarde de imaginación u originalidad, ni pretende serlo. Al contrario, lo que se pretendía era que el programa fuese un guiño continuo a los clásicos de 8 bits*", comentaba el propio Salva en la web ZXDEVS hace un tiempo. ¡Un juego también muy recomendable gracias a su buen acabado!



Un juego muy divertido. Car Wars destaca por la adicción que genera partida tras partida.

Twins, el cual me comentó que estaba hasta el cuello de trabajo pero que le gustaba el juego y que estaría encantado de ponerle las músicas. En sólo dos semanas realizó el tema principal y los 3 temas in-game con el nivel de calidad que andaba buscando. ¡Y eso que estaba hasta el cuello! En todo momento, el apoyo técnico que he necesitado de los Mojon Twins me lo han dispensado al instante. Así mola hacer estas cosas.

Julio. A principios de julio, el juego al fin estaba virtualmente terminado, tan solo a falta de compilar una versión en inglés. Aunque no se me da mal del todo el inglés, enseguida pude deducir que los traductores de Internet me estaban vacilando, y el juego tiene bastantes líneas de texto, así que tuve que pedirle a mi hermano Dani que me echara una mano revisando las traducciones, cosa que hizo en un solo día, dando por terminado al fin el proyecto. ¿O no?

Como me imaginaba, al finalizar un proyecto de nueve meses, aunque sea por hobby o diversión, la sensación fue de alivio, de haberme quitado un peso grande de encima. Pero esa sensación duró poco, porque aunque el juego fue muy bien aceptado por la comunidad y recibió buenas críticas, enseguida aparecieron usuarios con problemas de memoria al cargar en sistemas que no usaban cintas de cassettes. A saber, ZX Vega, ZX-Uno, o sistemas de carga por tarjetas de memoria en Spectrums reales.

Me incomodaba la situación, pero no sabía qué hacer ni por dónde empezar, porque no conocía estos artefactos ni disponía de ninguno de ellos. El error que me reportaban era “Out of memory”, por lo que empecé a quitarle cosas al juego para compilar una versión “lite” que no ocupara prácticamente toda la memoria disponible, como hacía la versión original. Pero para mi sorpresa no funcionó, seguía sin cargar. Así que tuve que pedir algo de ayuda al grupo “es.comp. sistemas.sinclair” de facebook, donde enseguida se vio que el problema estaba en el programa cargador, que daba por hecho que el juego se iba a cargar desde un Spectrum con cinta, cuando en realidad eso es lo raro en los tiempos que vivimos, donde ya existen varios aparatos compatibles con Spectrum que no son Spectrums, y donde los sistemas de carga se basan más en ROM y en tarjetas de memoria. Sólo unos pocos dinosaurios seguimos jugando en Spectrums de verdad, con casetes. Así que se creó un nuevo cargador en ensamblador completamente diferente al anterior que solucionaba el problema.

Agosto. No podía faltar un último sobresalto. El juego con el nuevo cargador, al que en un alarde de originalidad llamé ‘Car Wars 1.1’, estaba probado en VEGA y en emuladores, pero no en cinta. Así que por si las moscas, grabé una cinta de esas de sevillanas de María del Monte usando la versión 1.1 y, aunque cargó bien, ¡el juego no funcionaba! Se colgaba a los pocos segundos de empezar una partida y nunca en el mismo sitio. ¿Qué demonios pasaba? Pasé horas revisando posibles causas sin encontrar el problema. Desesperado, cargué la versión 1.0 que había sido grabada y probada con éxito en su momento, y también se colgó al comenzar el juego. Era evidente que no se trataba de un problema de software, sino que mi querido +2 gris no iba a superar la ola de calor, y efectivamente sólo aguantó una carga más. Luego tornó la pantalla a negro y no ha vuelto a arrancar. Al no disponer de ningún Spectrum funcional con 128k, tuve que romper la hucha y salir en busca de uno rápidamente, encontrando un +2A “Police Pack” seminuevo en una conocida tienda de compraventa de Jerez.

Con esta nueva adquisición pude comprobar al fin que todas las versiones de ‘Car Wars’ son plenamente operativas en cinta. Y una vez más pude respirar tranquilo y dar por terminado el proyecto. ¿O no?


08
00490



Megablasters

El poder del megabyte. En una sesión delante de un emulador, probando juegos, me llamó la atención que hubiera uno que ocupara la friolera de 4 archivos DSK. Tal derroche de espacio presagiaba algo bueno. No me equivocaba...

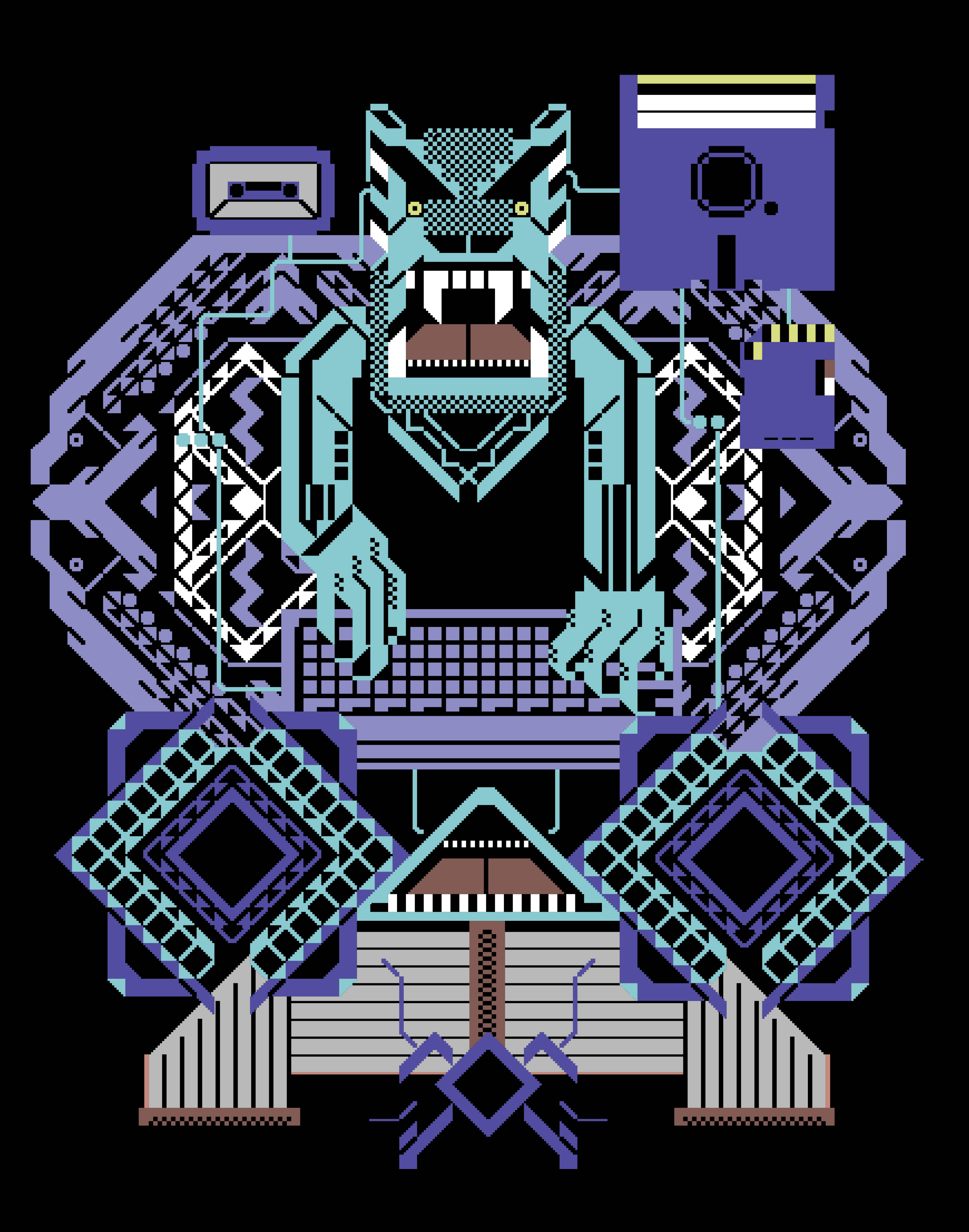
SISTEMA: Amstrad CPC
AÑO: 1994
GÉNERO: Clon de 'Bomberman'
PROGRAMACIÓN: Odiesoft
PUNTUACIÓN: *****

Corría el año 1991 cuando un emergente scener cepecero alemán se embarcaba en un proyecto sencillo por mera satisfacción personal. Después de innumerables partidas al 'Dynablasters' de Commodore Amiga, Georg Odenthal empezaba a aburrirse con el modo multijugador porque había cosas que no le gustaban. Por ello decidió desarrollar su propia visión del modo batalla del juego, realizando los correspondientes cambios para adaptarlo a su gusto pero trasladando el juego a la máquina de sus amores: Amstrad CPC.

Lo cierto es que, al igual que cuando salimos a tomar "sólo una cerveza y para casa" acabamos volviendo a las 5 de la mañana en un estado deplorable, Georg tuvo su particular experiencia de "una y para casa" al mostrar la demo de su incipiente juego en la GOS Party 4 de 1992. En dicha party convencen a Georg para realizar una versión comercial del juego que incluya un modo historia. La liada está servida. Lo que iba a ser un proyecto sencillo para disfrutar en casa acaba convirtiéndose, tras 25 meses de trabajo, en una de las producciones más ambiciosas jamás creadas para Amstrad CPC.

El modo batalla multijugador sigue ahí, pero entre el casi megabyte de información que compone el juego se encuentra un genial modo historia con once mundos y noventa niveles habitados por 76 enemigos diferentes y más de una decena de jefes finales de fase. Aunque el juego estaba pensado para realizarse en Mode 1, a cuatro colores y con gráficos más definidos, acabó mutando al colorido Mode 0 del Amstrad CPC, pero manteniendo su modo *full screen*, buscando hacer más amplia la zona de juego y dejándonos como efecto colateral uno de los escasos juegos a pantalla completa de la máquina.

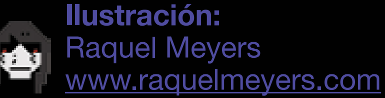
Por desgracia la "noche de juerga" dejó su particular resaca: en 1994 la máquina está ya muerta comercialmente y el juego apenas vendió. Será su indiscutible calidad la que haga que permanezca en la memoria de los aficionados como juego de culto, a medio camino entre un juego *homebrew* autoeditado y un juego comercial.



EL CÍRCULO DE LA PRESERVACIÓN

Caluroso fin de semana del mes de junio. Visita al Museo de la Catedral de Valencia. Nada más entrar, la temperatura desciende considerablemente. Hay varias máquinas de aire acondicionado a pleno rendimiento. "¡Qué fresquito se está aquí!" - pensamos. En uno de los extremos de la estancia hay unas escaleras que nos llevan a los pisos superiores del Museo, pero también permiten bajar al sótano. Lo hacemos. Ante nuestros ojos, en semipenumbra, se muestran ruinas de nuestros antepasados medievales, árabes, visigodos y romanos. En este emplazamiento se encontraba un antiguo cementerio y podremos contemplar hasta una calavera. "*En la calle se puede freír un huevo en el capó de los coches, pero aquí se echa de menos una rebequita*". No es sólo una cuestión de emplazamiento; también hay aparatos de climatización conectados...

Por: Federico J. Álvarez Valero



Tipografía títulos:
Jeremy Lonien
ludonaut.tumblr.com

Con el transcurso de los siglos, sobre las ruinas de una casa romana se construyó otra visigoda. Posteriormente, otra árabe. Luego hubo un cementerio adosado a una iglesia y, finalmente, se construyó una catedral encima de todas ellas. Muy probablemente reutilizando piedras y otros materiales de las construcciones anteriores. Nadie consideró que pudiera haber un interés en conservar los vestigios de épocas pasadas. Al igual que, tomando como ejemplo la misma catedral, ciertas capillas y el mismo altar mayor fueron reformados durante el siglo XVIII, cubriendo las paredes, la decoración y los frescos que existían previamente, en vez de optar por unas tareas de restauración.

Volviendo al Museo de la Catedral, los equipos de aire acondicionado no están ahí para sofocar el calor y hacer más agradable la visita. Están para preservar de la mejor manera posible el material que almacenan y exponen, tanto la parte pictórica como la arqueológica. La función de un museo no es sólo que el público pueda admirar su colección, sino también conservar ese legado, para que pueda seguir siendo visitado y admirado en el futuro, además de estudiado. Y es que, quizás a partir del siglo XX, aparece y se extiende la idea de que hay que preservar el legado cultural. Y cuando ese legado está en mal estado, no se reforma, se restaura. Es decir, que se destinan fondos, públicos y privados, para la consecución de dicha finalidad.

La informática es una ciencia que, a diferencia de otras, tiene un componente creativo bastante grande. Quizás por ser una disciplina joven, en la que la mayoría de sus pioneros todavía están vivos y siguen trabajando. Y, particularmente, el desarrollo de videojuegos, en el que el trabajo de programación se ha de coordinar con diseñadores, grafistas, guionistas y músicos, creo que no hay lugar a dudas que se puede considerar como un arte.





El emulador de Spectrum de Pedro Gimeno fue incluido en el primer número de la revista PCManía. Para muchos, fue un grato reencuentro con su pasado de 8 bits, en una época preInternet. Las demos jugables eran el contenido estrella de los disquetes que acompañaban a la revista.

La informática es una ciencia que, a diferencia de otras, tiene un componente creativo bastante grande. Quizás por ser una disciplina joven, en la que la mayoría de sus pioneros todavía están vivos y siguen trabajando







Taller de preservación de SPA2 dentro de la MadriSX & Retro. En las imágenes podemos ver a parte del equipo, capitaneado por Juan Pablo López (izquierda), junto a José Manuel Claros y Miguel A. García Prada (arriba derecha). En la MadriSX de 2005 se preservó el inédito Vega Solaris, de Fernando Sáenz (abajo derecha).

El *hardware* y el *software* forman parte de nuestro legado cultural y son algo que deberíamos no solo potenciar, sino también preservar. Hoy en día es posible que el interés que se muestra en el "retro" (algún día alguien me explicará por qué los videojuegos antiguos son "retro" y las películas antiguas son "clásicas") esté basado principalmente en la nostalgia de una generación que creció y vivió la informática desde sus albores. Pero, en el futuro, habrá un fundamento académico, no lo duden. Así pues, ahora es el momento de sentar las bases. No dejemos pasar la oportunidad, aprovechemos que el objeto de esa preservación todavía está presente.

ROMs y emuladores

Seguro que todos recordarán cuál fue su primera experiencia con un emulador. La mía fue con el famoso Emulador de Spectrum de Pedro Gimeno, publicado por la revista PCManía en su debut en noviembre de 1992. Es difícil de explicar, y de olvidar, lo que se siente esa primera vez. Es como si un pedazo del pasado se materializase delante de tus ojos. La emulación no era perfecta, pero el recuerdo de la máquina original tampoco estaba fresco, ya que llevaba unos cuantos años descansando en algún cajón. Así que la experiencia era lo suficientemente fiel a la original.

La más inmediata ventaja que ofrece la emulación es que posibilita el acceso a multitud de máquinas desde el ordenador de uso corriente. No es necesario comprarlas. No es necesario almacenarlas, ni montarlas en la mesa, ni conectar los múltiples cables a los múltiples periféricos. No es necesario repararlas cuando se estropean, si es que la avería tiene arreglo y hay posibilidad acceder a piezas de repuesto. El *software* carga de forma prácticamente instantánea y sin errores.

La emulación también tiene algunos inconvenientes. Normalmente se requiere un equipo bastante más potente que el que se pretende emular, aunque depende de varios factores, como lo optimizado que esté el emulador. Pedro Gimeno desarrolló el suyo en ensamblador, por lo que pudo afinar bastante, pero no es lo habitual. Normalmente suelen estar escritos con lenguajes y librerías de más alto nivel, lo que posibilita portarlos a una mayor cantidad de plataformas con relativa facilidad. Es cuestión de esperar a que la Ley de Moore haga su trabajo y que la potencia del equipo que va a ejecutar la emulación sea lo suficientemente grande.

Por otro lado, no suele ser 100% perfecta, principalmente porque se desconocen todos los detalles del *hardware* emulado y hay que hacer ingeniería inversa para tratar de adivinar cuál es el funcionamiento real de algunos chips. También porque, muchas veces, conseguir ese 10% extra que nos permite conseguir la fidelidad exacta, requiere un ímprobo esfuerzo que no merece la pena. Otro inconveniente es que no podemos utilizar los periféricos que se conectaban al equipo emulado. Y no me refiero solo a interfaces más

o menos exóticas, sino a los propios mandos de las consolas o a los dispositivos de carga de *software*, ya sean casetes, discos o cartuchos.

Como se pueden imaginar, un emulador, al igual que una máquina física, sirve para poco sin *software* que ejecutar. Así que unos y otros idearon métodos para poder traspasar ese *software* y poder cargarlo desde los emuladores. En el caso de los cartuchos, que no dejan de ser memorias ROM, quizás es más obvio que se puede hacer un volcado en un fichero binario, desde la primera posición de memoria hasta la última. Pero en el caso de otros soportes, como cintas o disquetes, el formato destino no es tan evidente. Antes de que se definieran los estándares correspondientes, cada uno hacía más o menos lo que buenamente podía. Algunos lo solucionaron haciendo un volcado de la memoria del ordenador justo después de terminar la carga, lo cual es suficiente para jugar, pero no sirve ni para juegos multicarga ni para volver a grabarlo en un soporte magnético, si es que lo quisiéramos hacer. Por tanto esta solución no tiene validez como copia de seguridad. Con el tiempo fueron surgiendo otros formatos precisamente para dar respuesta a esta necesidad, con mayor o menor acierto.





Los cartuchos más antiguos como EZFlashIII (arriba) requerían de un adaptador para conectarlos al PC y un programa cliente para transferir las ROMs. Los dispositivos Everdrive (abajo) son capaces de leer las ROMs directamente de una tarjeta SD.

> **En el caso de otros soportes, como cintas o disquetes, el formato destino no es tan evidente. Antes de que se definieran los estándares correspondientes, cada uno hacía más o menos lo que buenamente podía**

Hasta aquí, lo que nos ha movido principalmente ha sido la fuerza de la nostalgia. Poder recuperar esas sensaciones de antaño. En realidad no hay ningún interés académico, más allá de construir un emulador “porque se sabe y se puede”. Por eso no importa que la emulación no sea totalmente fiable, que no podamos usar los mandos de nuestra NES o que en la pantalla de presentación del ‘Knight Lore’ podamos leer: “desprotegido por Abraxas”. Pero, como siempre, hay un pequeño grupo de personas que va más allá. Personas dispersas en los confines del planeta que, con la adopción de Internet, pueden comunicarse y asociarse para conseguir un bien común.

Todo un catálogo a nuestra disposición

Como ven, en este punto nos podemos tomar este asunto de dos maneras: una más pragmática y otra más, digamos, científica o académica. El primer enfoque prima la practicidad sobre la fidelidad. El objetivo es que podamos reproducir la experiencia añeja de una manera aceptable. Todo vale con tal de conseguirlo. Da igual que sea un volcado de memoria



Montones de opciopnes. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: MegaFlashROM SCC++ SD (MSX), Everdrive (Mega Drive), HxC (emuladora de disquetera), Everdrive (SNES), divIDE (Spectrum), R4 (Nintendo DS), EZFlashIII (GBA), SD2IEC (C64).

que no se pueda usar como copia de seguridad del soporte original. Da igual que el soporte original ni siquiera sea original; hablamos desde copias de cintas, discos desprotegidos con los típicos cargadores o *trainers* de vidas infinitas hasta placas arcade denominadas *bootleg*, que no son otra cosa que desprotecciones de los chips originales, en algunos casos hasta con gráficos y sonidos cambiados. Incluso hay formatos que son exclusivos de un emulador, porque dan por supuestas ciertas condiciones, que no sirven para el resto de emuladores de la misma máquina. Esto último explica que, por ejemplo, un *romset* dedicado a una versión antigua de MAME no sea compatible con las nuevas.

El enfoque académico es más interesante desde el punto de vista de la preservación, que es el asunto que estamos tratando aquí. Se trata de obtener un volcado o copia de tal manera que, no sólo se respeten y representen todas las características relevantes del soporte original, sino que también se pueda reconstruir ese soporte original a partir del volcado, llegado el caso. En este punto, características como las protecciones anticopia, o algo que pudiera parecer a priori tan irrelevante como el lapso de tiempo en milisegundos que transcurre entre dos bloques de datos de un casete, se almacenan con gran fidelidad en este tipo de volcados.

Cargando *software* preservado en dispositivos físicos

Tenemos nuestra máquina favorita (más o menos) fielmente emulada en nuestro ordenador de última generación. Tenemos a nuestra disposición gran parte del catálogo de *software* que se editó en su momento. Incluso gran cantidad de *software* creado tras su muerte comercial. A dos clics de distancia (uno si hemos asociado los ficheros del *software* con nuestro emulador favorito), podemos estar disfrutando de ese juego que nos encantaba cuando éramos unos enanos, o bien dándole una oportunidad a aquella joya

01100011 01101001 01110010 01100011 01110101 01101100 01101111

oculta o ese nuevo lanzamiento *homebrew* que han valorado tan positivamente en el último número de RetroManiac. Pero no llega a ser '*the real thing*', que dirían los ingleses. Queremos algo más. Queremos tocar la máquina original. Sentir el horrible tacto de aquellas teclas de goma. Ver cómo esos píxeles como puños se difuminan por obra y gracia de la tecnología CRT.

Tenemos un Commodore 64, o un MSX, o una Sega Master System, bien porque los conservamos desde que éramos pequeños o bien porque, ahora, con más poder adquisitivo, hemos podido comprar uno antes de que se pongan (todavía más) por las nubes. Hemos hecho hueco en la mesa y hemos aprovechado para limpiar un poco el ordenador o la consola. Con todos los cables conectados, cruzamos los dedos y encendemos la fuente de alimentación. Suspiramos con una mezcla de alivio y alegría: ¡funciona! Y, ahora, ¿cómo hacemos para llevarnos todo ese catálogo desde Internet a nuestro equipo retro?

Es muy probable que podamos encontrar programas que son capaces de convertir los volcados de cinta de los ordenadores de 8 bits en sonido, que podemos reproducir y cargar en el sistema real conectando un cable de la salida de audio del equipo "moderno" a la entrada de audio del equipo "retro". O bien usando el típico adaptador de cinta de casete que se usaba hace años para conectar los reproductores portátiles a los radiocasetes del coche.

Estos métodos son los más puristas, pero ya hemos visto que tienen algunos inconvenientes. La carga desde cinta es lenta y, además, propensa a errores. La carga desde disco es algo más rápida (menos en el caso del Commodore 64, si no usamos ningún método extra para acelerarla), pero volcar las imágenes a discos físicos es cada vez más complicado, ya que la disquetera es un periférico que lleva ya años en desuso. Y qué decir de los discos de 3" - conectar una disquetera de ese formato a un ordenador no es un asunto trivial. Además, no son aplicables a los cartuchos de las consolas.

Por fortuna, durante todos estos años han ido apareciendo diferentes dispositivos basados, la mayoría, en tarjetas de memoria. Al principio Compact Flash y, hoy en día, casi todos en SD o MicroSD. Utilizan diferentes métodos para hacer creer al ordenador o consola retro que están obteniendo el *software* desde un dispositivo de entrada nativo. Más tarde hablaremos de ellos.

Proyectos de preservación

A la gran mayoría de público le basta con el emulador y unas cuantas ROMs descargadas de Internet para aplacar la nostalgia. Una pequeña parte de ese público, más forofo, no se conforma y juega con sus equipos reales. Pero esos ordenadores morirán. Esas cintas dejarán de cargar. ¿Y qué pasará después? Afortunadamente, hay gente muy apasionada que ha invertido sus conocimientos e infinidad de horas de sus vidas preservando ese *software*, reparando esas máquinas y dándoles una segunda o tercera vida. Es la gente implicada en los proyectos de preservación.

Un proyecto de preservación se divide en varias tareas. La primera de

TOSEC

The Old School Emulation Center (TOSEC) es una iniciativa dedicada a la catalogación y preservación de *software*, *firmware* y recursos de máquinas arcade, micrordenadores y consolas. La parte de recursos es la más amplia, ya que comprende material tan dispar como manuales, escaneos de revistas, catálogos y vídeos promocionales. Por extensión, también se suele llamar TOSEC a los ficheros con el catálogo completo de cada una de las plataformas. En cada fichero TOSEC, además de la plataforma, se suele indicar la versión o la fecha en que se realizó la recopilación. Ya que sigue apareciendo nuevo material, no catalogado previamente, los archivos se actualizan cada cierto tiempo.

Antiguamente era más habitual recurrir a las redes P2P para poder obtener estos archivos. Hoy día, la mayoría de ellos están accesibles en archive.org, e incluso son jugables desde el mismo navegador.



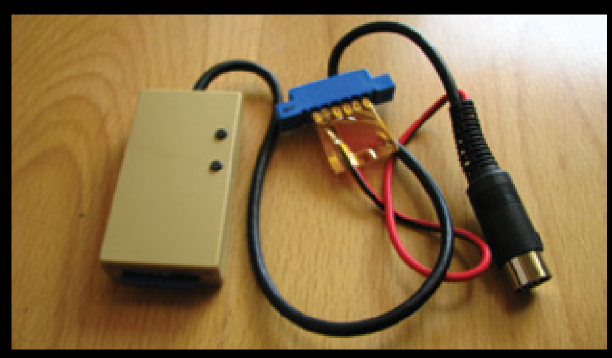
También en las bibliotecas. Al igual que podemos encontrar libros que hablan sobre arte, cine o música, ya no es extraño encontrar títulos que exploran el mundo del videojuego desde un punto de vista cultural e, incluso, histórico.

> **Afortunadamente, hay gente muy apasionada que ha invertido sus conocimientos e infinidad de horas de sus vidas preservando ese software, reparando esas máquinas y dándoles una segunda o tercera vida**

ellas, probablemente, será catalogar. Hay que elaborar un listado de cuáles van a ser los objetos que queremos preservar. En algunos casos, encontraremos información comercial sobre las diferentes plataformas que nos permitirá conocer cuál fue el catálogo completo de tal o cual sistema. En otros casos, se deberá investigar en otros fondos documentales, como revistas de la época, o entrevistando a los editores y desarrolladores, para poder completar el listado. No es extraño que, a día de hoy, sigan apareciendo nuevos títulos que no se sabía que se habían llegado a publicar o a distribuir en una región determinada. Incluso se ha llegado a localizar y recuperar *software* inédito, que nunca llegó a ver la luz pese a estar completado (o casi), y que había quedado olvidado en el fondo de algún cajón.

Una vez tenemos el catálogo, lo siguiente es localizar las piezas, documentarlas y almacenarlas, de manera que vayamos construyendo ese fondo documental.

Los cartuchos son bastante fiables y duraderos. Pero las cintas y discos magnéticos pueden estar llegando a los límites de su durabilidad. De hecho, estoy convencido de que nadie esperaba que sus cintas de Amstrad CPC fueran a seguir funcionando más de 30 años después. En el caso del *software*, la tarea consiste en digitalizar el contenido, bien en formatos estándares ya definidos (volcados binarios, imágenes de disco, imágenes de cinta) o bien de la manera que mejor sea posible para luego poder recuperar la información. Por ejemplo, obtener una imagen de cinta en formato TZX requiere ciertos conocimientos técnicos que no todo el mundo posee. Sin embargo, sí que es posible digitalizar el contenido de la misma en formato WAV y enviarlo telemáticamente a alguno de los equipos de preservación que, seguro, dispone de los medios y conocimientos para generar el volcado. En el peor de los casos, siempre se puede enviar el objeto por correo para su preservación y posterior devolución.





SD2IEC. Esta pequeña maravilla es como una miniatura de la unidad 1541 de Commodore. Por desgracia, es igual de lenta. ***Distribución denegada.*** Hay muchas compañías que siguen haciendo negocio con sus juegos de hace 30 años y que, por tanto, han denegado la libre distribución de los mismos, haciendo imposible su preservación "legal" por parte de la comunidad.



Volcar el contenido de los cartuchos es algo más complejo, ya que requiere de adaptadores especiales que deben ser diseñados y construidos a medida de cada sistema. Al menos, el mismo adaptador vale para todos los juegos de la misma consola. Leer y volcar el contenido de las placas de recreativa es todavía más complicado. No sé si somos conscientes de que, para poder jugar al MAME en nuestro portátil, además de haber desarrollado el emulador, alguien se ha tenido que molestar en hacer un volcado de todos los circuitos ROM de la placa original, que suelen ser un buen puñado.

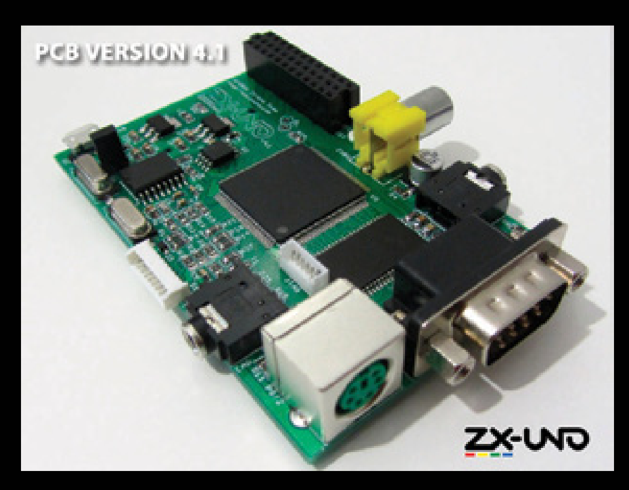
Los manuales de instrucciones también deberían escanearse a una resolución de buena calidad y, si fuera posible, realizar un OCR para extraer los textos allí escritos.

Las labores de documentación pueden llevar asociadas tareas de restauración. En los equipos de preservación anteriormente citados hay personas altamente cualificadas que son capaces de restaurar digitalmente el contenido de una cinta que tiene algún corte, un disco que tiene algún sector defectuoso, o de limpiar el escaneo de una carátula hasta dejarlo como si fuera el máster a partir del cual se imprimieron todas las copias.

Los equipos electrónicos, lamentablemente, están condenados a averiarse tarde o temprano, debido a las propias leyes físicas que los hacen funcionar. Tanto si los encendemos frecuentemente como si los almacenamos en un armario como oro en paño - aunque pocas cosas hay más tristes que un ordenador o una consola recluidos dentro de una caja sin ser usados. Además, no hay disponibilidad de repuestos para todos los componentes.

Por tanto, el caso del *hardware*, la documentación conlleva una aproximación desde fuera hacia dentro. Comenzando por enumerar las interfaces del sistema, describiendo el circuito impreso en la placa hasta determinar el funcionamiento interno de circuitos integrados que fueron construidos ex profeso para ese sistema determinado y cuyo funcionamiento no está (casi nunca) documentado oficialmente. Su comportamiento se puede determinar y reproducir mediante técnicas de ingeniería inversa, estudiando cuáles son las salidas de circuito a partir de un conjunto de entradas. Incluso se han llegado a usar microscopios muy potentes y técnicas de decapado para poder estudiar las pistas y los transistores del interior de los circuitos integrados.

El *hardware* se puede describir usando lenguajes específicos para esa tarea (HDL, *Hardware Description Language*). A partir de la descripción en uno de estos lenguajes, se



Ejemplo de FPGA. ZX-UNO es un ejemplo de sistema basado en una FPGA Xilinx Spartan con potencia suficiente para clonar, no sólo un Spectrum, sino otros sistemas como Sam Coupé, Jupiter Ace, Sega Master System o Apple II, entre otros.

> La ausencia de repuestos, combinada con la miniaturización de los componentes electrónicos, hace que cada vez sea más complicado realizar este tipo de reparaciones de forma artesanal

puede imitar el comportamiento de un microchip o, incluso, de una placa completa, en unos dispositivos denominados FPGAs (*Field Programmable Gate Array*). El funcionamiento de estos interesantes aparatos lo dejaremos para otra ocasión.

Las tareas de restauración de *hardware* son tan comunes como que antiguamente llevábamos nuestros aparatos a reparar al técnico. La ausencia de repuestos, combinada con la miniaturización de los componentes electrónicos, hace que cada vez sea más complicado realizar este tipo de reparaciones de forma artesanal o con medios económicamente accesibles.

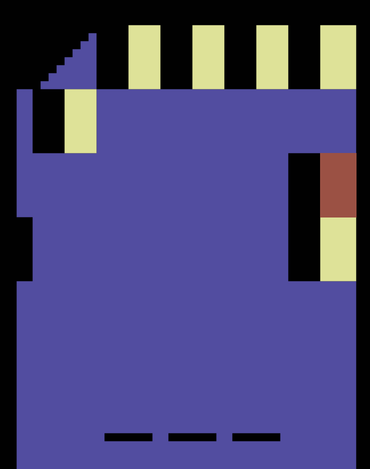
Todo un ecosistema generado alrededor

Hasta ahora hemos obviado de manera totalmente intencionada, que, a diferencia de lo que pueda ocurrir con otras artes y disciplinas, todos los productos que están relacionados con la retroinformática están sujetos a derechos de autor. Así que, llegados a este punto en el que se palpa un interés real por el tema - como ya se ha comentado, principalmente motivado quizás por la nostalgia - se establece algún tipo de convivencia entre las personas que se han dedicado a la preservación de manera altruista (con mayor o menor respeto por esos derechos de autor), las empresas y la gente que pretende hacer negocio (legítimamente) de una demanda y los propios usuarios.

Creo que es justo empezar por citar algunos de los proyectos de preservación más importantes. Voy a comenzar por archive.org, ya que pienso que es el Proyecto de Preservación por excelencia, y no se restringe únicamente a la retroinformática. No parece que les importe demasiado el respeto por los derechos de autor, al menos de productos que no son norteamericanos. Allí podremos encontrar catálogos completos de juegos, incluso aquellos que no tienen permitida su libre distribución, y escaneos de revistas que están en la misma situación.

El propio proyecto TOSEC pretende catalogar todo lo relacionado con la retroinformática. No son demasiado escrupulosos con los contenidos. Aquí podemos encontrar *bootlegs* y *hacks* de programas mezclados con las versiones legítimas. Quizás por ser tan ambicioso resulta un poco difuso, ya que pretende cubrir todas las plataformas habidas y por haber.

En territorio europeo encontramos proyectos muy veteranos y otros que no lo son tanto. El mítico World of Spectrum (y su sucursal española, SPA2), aunque ahora estén en horas bajas, han sido referentes durante muchos años. No sólo por su increíble archivo, sino por su política de respeto exquisito a los derechos de distribución del *software*. Se hizo un esfuerzo enorme para ponerse en contacto con los diferentes autores y que garantizasen los derechos de distribución; en caso contrario, siempre se respetó su deseo y los títulos aparecen catalogados pero como “denegada su distribución”. Una política parecida lleva Lemon64, en esta ocasión con juegos de Commodore 64. Para MSX podemos citar MSX Games World, con un diseño más moderno y donde también encontraremos juegos de nuevo cuño. Para Amstrad CPC, perdonen



mi desconocimiento, quizás una buena alternativa sea la propia Computer Emuzone.

En el caso de recreativas y consolas, las compañías han estado más pendientes de sus derechos, quizás porque desde casi el principio han aprovechado el filón para lanzar *ports* y *remakes* de sus éxitos pretéritos. Quizás Nintendo sea pionera también en ese sentido. No es difícil encontrar ROMs, pero los sitios web que las albergan quizás no sean demasiado legales. O, como poco, tan respetuosos con esos derechos de autor. Si queremos una alternativa 100% legal, siempre tendremos opciones como la Consola Virtual de Nintendo o las sucesivas recopilaciones de juegos que multitud de compañías, como Capcom, Konami, Namco, Sega y hasta Rare, por citar algunas, han lanzado para diferentes generaciones de consolas.

Otro ámbito que lleva en liza desde los principios, pero que ahora se ha popularizado con la disponibilidad de tarjetas de memoria de gran capacidad a precios razonables, es el de los dispositivos que permiten cargar software en equipos antiguos sustituyendo las interfaces originales, ya sean casetes, discos, unidades ópticas o cartuchos.

El divIDE es un adaptador que permite, como su nombre indica, conectar un dispositivo IDE a un Spectrum. Lo normal es pensar en un disco duro, pero con otro adaptador IDE a Compact Flash, podemos utilizar tarjetas de memoria. Si no queremos modificar la ROM del Spectrum para que sea capaz de gestionar discos IDE, lo que hace uno de los sistemas operativos disponibles para divIDE es interceptar las llamadas a la rutina de carga de la ROM y sustituir la respuesta por el contenido de un fichero .tap



LA RETRO ESPECULACIÓN

En unos años, los que nos dedicamos a coleccionar cacharros obsoletos hemos pasado de recoger y adoptar toda la “chatarra” que la gente, literalmente, tiraba a la basura, a tener que pagar auténticas fortunas por completar nuestra colección. En un mercado regido por las leyes de la oferta y la demanda, en el que el producto es un bien cada vez más escaso y cuya fabricación cesó hace mucho tiempo, este comportamiento es el normal. Sin embargo, se necesita alguna variable más para explicar este incremento tan brutal de los precios. Podría deberse a que ha habido gente que se ha dedicado a comprar con la única finalidad de vender más caro.

Desde hace muchos años es imposible encontrar material en los mercadillos. La recogida de este material está prácticamente profesionalizada, de tal manera que hay personas que tienen concertada su compra de antemano y ese mismo material, inflado de precio, acaba en los lugares habituales de compraventa.

Ni los derechos de autor, por mucho o poco que gusten, ni el trabajo altruista de los preservadores han sido respetados como se merecen. El colmo de esta situación lo encontramos en aquellos vendedores que, aprovechando el material recopilado y documentado en las diferentes páginas de preservación, se está dedicando a fabricar copias más o menos fieles de los originales, llamadas “repros”. Esto en sí no es malo - el concepto facsímil se viene empleando en otras disciplinas desde hace mucho tiempo - si no fuera porque algunos desaprensivos venden las copias (es decir, las falsificaciones) como si fueran originales.

Claramente estamos en una situación de burbuja que, algún día, tendrá que explotar. Y, como siempre, aquél al que pille con el pie cambiado será el que termine pagando la fiesta. Desde luego, si nuestra afición es jugar, sin llegar a ese afán de coleccionismo, tanto los emuladores como los dispositivos Everdrive y similares son una alternativa más que válida y económica sobre la que desarrollar nuestro hobby.



La revolución de la carga de cintas. El divIDE es un dispositivo que, desde hace 15 años, permite que los usuarios de Spectrum se hayan olvidado de las tediosas cargas de cinta, solapando la rutina de carga de la ROM y permitiendo la carga de ficheros .z80 y .tap, entre otros.

almacenado en la Compact Flash. Por este motivo no se pueden usar ficheros TZX.

El HxC o, más recientemente, el Gotek, son adaptadores que permiten emular una disquetera. De hecho, disponen de un conector de salida con el mismo formato que las disqueteras de 3,5”. Podemos almacenar imágenes de disco en una tarjeta SD y cargarlas desde el ordenador que, a todos los efectos, no sabe que lo que hay al otro lado del cable no es una disquetera normal. Hay otros adaptadores, como la Kryoflux, que realizan esta emulación a más bajo nivel y con más detalle, permitiendo la carga y grabación de disquetes con formatos no estándar e, incluso, protegidos contra copia. Son un buen (y caro) invento si nos dedicamos a la preservación.

Si queremos una alternativa 100% legal, siempre tendremos opciones como la consola virtual de Nintendo o las sucesivas recopilaciones de juegos que multitud de compañías, como Capcom, Konami, Namco, Sega y hasta Rare, por citar algunas, han lanzado.

Las consolas también disponen de adaptadores que se conectan a la ranura de cartuchos y permiten la carga de *software* almacenado en otros soportes. Empezando por disquetes (en los tiempos de la SNES) hasta las tarjetas MicroSD tan populares actualmente. Quién no ha oído hablar del famoso R4 para la Nintendo DS. Hoy en día quizás los más populares son los Everdrive. Antiguamente hemos tenido que lidiar con programas específicos que tenían que convertir las ROM a un formato concreto para volcarlas en el adaptador, pero ya no suele ser necesario.

Desde un punto de vista lúdico, estos adaptadores resultan muy interesantes, ya que nos permiten disfrutar de (casi) todo el catálogo en el propio sistema físico. Y, desde luego, al precio que se están poniendo los originales, es una opción muy a tener en cuenta, con la ya mencionada salvedad de las connotaciones legales y morales.

También hay proyectos de preservación de *hardware*, quizás no tan conocidos, al menos por quien esto escribe. Probablemente estén enfocados hacia un público más selecto, ya que montar estos equipos no está al alcance de cualquiera. José Leandro mantiene



ZX Spectrum Vega. Chris Smith y el propio Sir Clive Sinclair están detrás del Sinclair ZX Spectrum Vega, una versión comercial "consolizada" del clásico de los 80. Hasta el *packaging* imita al de su antecesor.

El Vega no es más que un SoC que emula -sí, han leído bien, EMULA- al Spectrum de antaño, pero ni siquiera incorpora un teclado ni la posibilidad de conectar periféricos originales

un muy interesante proyecto de *hardware* enfocado a documentar y clonar ordenadores de Sinclair e interfaces compatibles con los mismos.

Incluso personajes antaño importantes han visto negocio (fácil, me atrevería a añadir) en todo este torrente de nostalgia que nos arrastra. Sinclair ZX Spectrum Vega es un proyecto que comenzó apadrinado por el mismísimo Sir Clive Sinclair. Su campaña en Kickstarter arrasó y, tanto es así, que una segunda encarnación, llamada Sinclair ZX Spectrum Vega+, ahora en formato portátil y con pantalla incorporada, lleva el mismo camino. No obstante, no se ofusquen con tal "terror tecnológico" que han construido (los ingleses). El Vega no es más que un SoC (*Nota: "System On a Chip" - un circuito integrado que aúna los componentes de un sistema en un solo chip*) que emula - sí, han leído bien, EMULA - al Spectrum de antaño, pero ni siquiera incorpora un teclado ni la posibilidad de conectar periféricos originales.

Si quieren dispositivos que simulan el comportamiento de los clásicos a nivel físico, pongan un clon en su vida. Clones ha habido desde siempre. Tanto compañías que buscaban hacer negocio



Los 'manitas' de la escena. José Leandro Novellón es un entusiasta de la electrónica y del Spectrum que, además de documentar dispositivos en su página http://hardware.speccy.org, realiza diseños propios como este Supercartucho IF2, que puede contener hasta 15 juegos de 16 KB.

allí donde la distribución del producto original no llegaba, como gente que construía su propio ordenador a partir de uno de esos productos comerciales e, incluso, lo mejoraba, como ocurrió con los clones de los ordenadores de Sinclair en la Rusia de finales de los 80 y principios de los 90.

ZX-UNO y ZX Spectrum Next son dos clones que están por llegar y que son de lo más interesantes. Quizás más el primero por la filosofía abierta que subyace tras el proyecto. El segundo es una buena declaración de intenciones que, en el momento de escribir este artículo, es poco más que un bonito diseño renderizado - y, todo hay que decirlo, apadrinado por el diseñador del ZX Spectrum original.

La literatura es otra de las disciplinas que también se ha aprovechado de este interés por preservar ese legado retroinformático. Podemos encontrar multitud de libros en los que se glosa el catálogo de la mayoría de los sistemas clásicos más importantes, con ilustraciones y pantallazos a todo color, con píxeles del tamaño de una tecla de un Spectrum. Títulos en los que se habla de la historia de las compañías de *software* y *hardware* más importantes de la época. Incluso algunos en los que se detalla cómo fue el desarrollo de tal o cual juego. Libros para cuya redacción se han dedicado muchas horas entrevistando a los propios creadores de aquellos productos.

Somos la generación que vio nacer y desarrollarse la informática. El *software* y los videojuegos son ahora una industria que cada vez se parece menos a aquellas etapas primigenias.

Por fortuna, nunca hemos tenido tantas opciones como ahora para revivir aquellos momentos felices de nuestra niñez, con un grado de fidelidad que podemos ajustar a la capacidad de nuestro bolsillo. Pero todo ese material no ha surgido por generación espontánea. Hay mucho trabajo y mucho dinero invertido de gente que lo ha aportado de manera altruista.

No dejemos de ayudar en la medida de nuestras posibilidades apoyando algún proyecto de *crowdfunding*, con una donación, echando una mano en la organización de un evento o, como poco, asistiendo a alguno. Enviando un volcado, un escaneo, una foto o, al menos, con una palmadita en la espalda. El mundo de la preservación se lo agradecerá.

Federico J. Álvarez Valero es coadministrador del portal speccy.org, miembro de Compiler Software y exredactor de la revista MagazineZX.





Nuevos dispositivos. Spectrum Next, mediante *crowdfunding*, y Nintendo Classic Mini, producto oficial, son dos ejemplos más de lo que nos deparará en el futuro este mercado de la nostalgia.


1P 31700 HI 573

Nos quedamos con las ganas de una secuela. Es bien sabido que algunos miembros de Konami dejaron la compañía para fundar Treasure. Una pena que no se gestara en el estudio nipón la prometida segunda parte del juego, aunque fuese sólo en espíritu.

Axelay



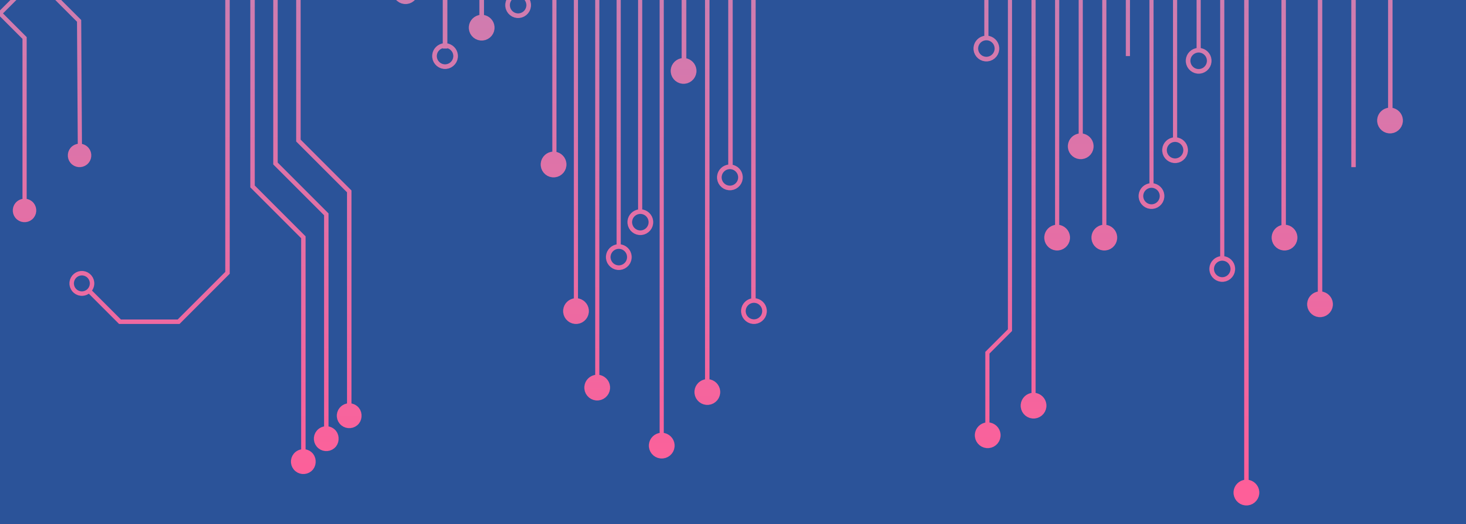
SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ****

Hobby Consolas, número 17, página 46: análisis de 'Axelay' y mi primer contacto con el juegazo de Konami. ¡Menudos gráficos! Fue sencillo dejarme llevar por el texto de The Elf y desear con ansia echarle la zarpa a aquel cartucho de Konami. Sin embargo, del dicho al hecho hay un trecho, y tuve que esperar bastantes meses para conseguir que mis queridos progenitores dieran el brazo a torcer, accediendo a comprarme el juego.

Una vez en mi poder fui directo al televisor del salón, conecté el audio a la cadena y disfruté con aquel espectáculo audiovisual para el Cerebro de la Bestia como pocas veces he hecho. No recuerdo cuántas veces visioné la corta, pero intensa, introducción con ese toque dramático tan típico del manga y el anime - la nave Axelay sobrevolando los edificios y perdiéndose por las nubes con la intención de acabar con los malos de turno, empeñados en dominar a la Tierra.

Aunque gráficamente ya sabía que me iba a encontrar con una pequeña maravilla -Konami era una garantía- que, y sobre todo en aquel tiempo, sorprendía en los niveles verticales, desconocía que el diseño iba a estar también acompañado por una jugabilidad más que notable y una banda sonora de diez. La primera incursión en la atmósfera ajada, repleta de pedruscos voladores, sirve como toma de contacto para hacerse con el sistema de armas del juego, que de forma similar a 'Radiant Silvergun', obvia los típicos power-ups y nos proporciona todo el armamento disponible para nuestra nave al principio de cada nivel. Disparos circulares, misiles aire-tierra, un *blaster* de gran potencia… La verdad es que era fácil dejarse llevar a través de los diferentes niveles, embelesado por la música tremebunda de la segunda fase, y disfrutar como un enano destruyendo al gigante de lava. 'Axelay' es un producto muy redondo, un *shooter* disfrutable de principio a fin, que incide más en nuestra habilidad y en la interacción con los escenarios y las oleadas de enemigos. Una *rara avis* para los tiempos que corren, sin duda.


la historia de 3dfx y sega
3dfx



Aprovechando la oportunidad de participar en la gran revista RetroManiac, quiero recordar a una de las empresas más importantes de hardware que ha habido.

Ahora todos vemos normales los entornos 3D, las texturas de alta calidad y poder conectar varias gráficas a la vez, pero durante mucho tiempo todo esto no existía en la industria del videojuego. Hubo un tiempo en que con 512 KB de memoria gráfica arrancaban los juegos “en HD”, el 3D se hacía a mano y por fuerza bruta, y el concepto de textura era varios colores uno encima de otro - todo ello, con suerte…

Esto cambió cuando antiguos empleados de Silicon Graphics crearon en 1994 una empresa llamada 3dfx Interactive. Esta empresa sería la responsable de una de las mayores revoluciones en el mundo del videojuego: llevar las 3D a muchos hogares. Repasaremos en esta serie la historia, los modelos, los videojuegos, la relación con otras empresas, los emuladores y mucho más, con el objetivo de recordar una parte de nuestra historia.
En este primer capítulo de la serie estudiaremos la relación que existió entre 3dfx y Sega, que en definitiva fue una gran historia de amor que acabó en los tribunales, tirándose los trastos a la cabeza al final de la misma.

Como nota, he preferido mantener los nombres originales en inglés de los términos más técnicos para tratar de evitar de ese modo malentendidos. Añadiremos enlaces a sus descripciones mediante páginas de la Wikipedia allí donde sea necesario, para facilitar la comprensión de los mismos.

Por: **kaiser77 (www.kaiserland77.com)**

3dfx y Sega

Hubo un tiempo en que las consolas preferían incorporar chips gráficos de empresas que no fueran ATI. Normalmente eran creados a medida, chips de terceras empresas poco o nada conocidas por el gran público, y menos en una época en que no había acceso mayoritario a Internet. En la caótica generación de los 32 bits, en la que vimos como Nintendo se dormía en los laureles, a Atari y Apple estrellándose, y otras muchas empresas pasando por este mundillo sin saber bien qué buscaban, Sega tuvo la idea de aliarse con 3dfx para crear una consola con la que reemplazar el desastre que fue la Saturn, justo después de un corto flirteo con Nvidia.

Sega ya tenía experiencia trabajando con fabricantes de hardware 3D, como Lockheed Martin y su tecnología Real3D (que acabaría en Intel), utilizada en las placas Model 2 y Model 3. Para el nuevo proyecto, los de Sonic comenzaron a negociar con dos empresas punteras en la época: VideoLogic y 3dfx. Ambas empresas fueron creando tecnología en paralelo: por un lado se encontraba 3dfx, en gestiones con Sega of America y el proyecto bautizado como "Black Belt"; por el otro, VideoLogic con Nec y Sega Japón en el proyecto "Dural". Los desarrollos eran secretos, pero los rumores y las filtraciones en una época en la que las comunicaciones a través de la Red ya eran mucho más habituales hicieron que estos secretos dejaran de serlo y "Black Belt" sonaba como caballo ganador.

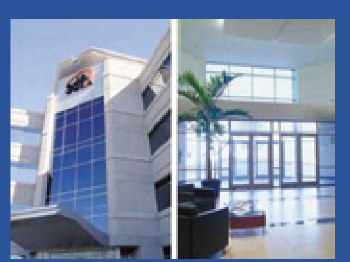
No obstante, al final NEC y VideoLogic ganaron la carrera a 3dfx por varias razones. Sega no podía alegar falta de potencia o de confianza en la empresa americana, en aquel momento líder en el mercado de consumo del PC con sus soluciones 3D. Pero precisamente esto mismo fue lo que seguramente les hizo optar por la solución de VideoLogic, un socio menos potente y que seguramente sería "más dócil" llegado el momento. Nintendo ya pagó el precio de intentar lidiar con una empresa más fuerte como fue Sony; cuando las cosas fueron mal, se vio superada y aún en la actualidad podría seguir pagando el precio. Aparte de esto, no hay que olvidar que 3dfx se basaba en Glide, su API propietaria, y no en lo que se convertiría a posteriori en estándares como las Direct3D de Microsoft u OpenGL. Esta tendencia del mercado tampoco podría ser buena a la larga y seguramente empezaron a ver problemas a medio plazo si 3dfx caía. Además, suponemos que la relación entre Sega of America y Sega Japón era mejor que en los tiempos del 32X/Mega-CD (cosa que muchos dudamos), con lo que no sería de extrañar que 3dfx hubiera sido descartada sólo por no ser la opción escogida por Sega Japón. Por si fuera poco, algunas de las vacas sagradas de Sega, como Yuji Naka, argumentaron que el proyecto "Black Belt" terminaría por ser menos potente y más caro que "Dural".

Como en este mundillo los problemas siempre acaban afectando a mucho más que las empresas directamente implicadas, otros fueron dañados por

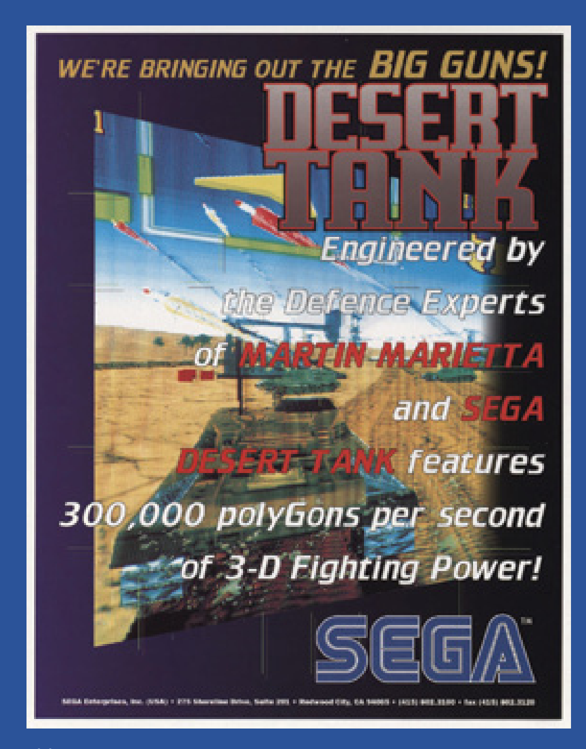


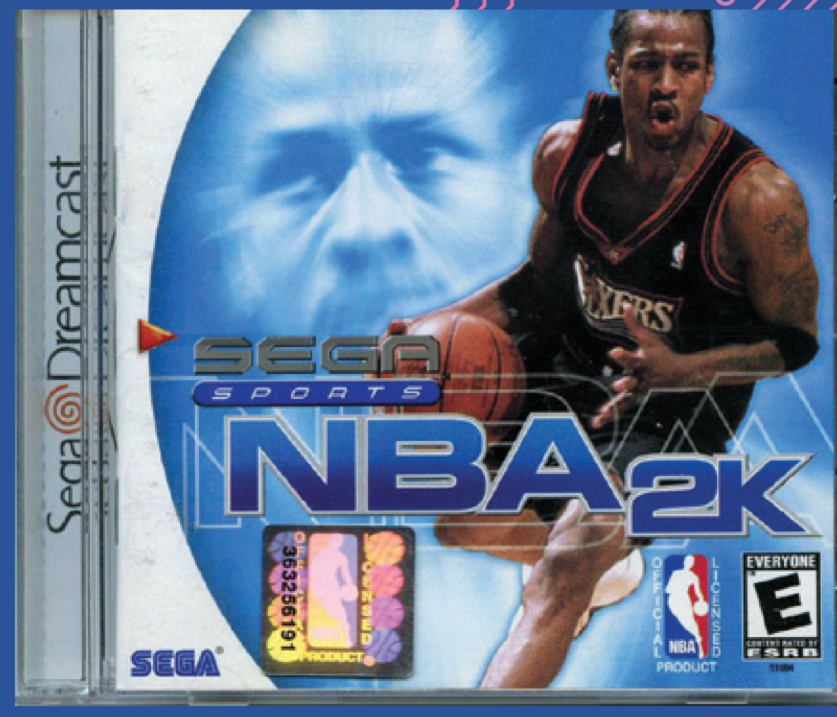
El primer logo de 3Dfx. Una pequeña animación al cargar los juegos compatibles con la tarjeta, informaba al usuario que estaba a punto de entrar en un mundo 'acelerado' totalmente nuevo para él. **_Debajo:_** Instalaciones de 3Dfx: si hablaran esas paredes...





EA TOMÓ LA DECISIÓN DE NO APOYAR EL PROYECTO "DURAL" PORQUE HABÍA INVERTIDO EN 3DFX Y LAS VENTAS EN SATURN ERAN MUY MALAS





Desert Tank: Publicidad de SEGA para promocionar los juegos que se hacían en Sega Model 2. ***NBA 2K:*** Saga creada por Sega y que superó en cierto modo a la saga NBA Live. Ojalá supiéramos que dijeron los directivos de EA cuando fueron superados.

este cambio. Una de esas empresas fue EA, que tomó la decisión de no apoyar el proyecto "Dural" porque había invertido en 3dfx y las ventas en Saturn eran muy malas. A raíz de esta decisión, Sega compraría Visual Concepts para lanzar NFL 2K y NBA 2K, dos juegos que superaron a las sagas rivales de EA. Visual Concepts, a su vez, se vendería a Take Two Interactive en el 2005 y pasaría a llamarse 2K Sports, empresa que hoy en día todos conocemos.

Comparativa de las tres opciones

Es complicado saber qué opción hubiera sido la mejor. Por un lado, 3dfx era una empresa joven que prometía ser la próxima Silicon Graphics, pero Lockheed Martin era -y es- una de las empresas más grandes del mundo de aviación en el ámbito militar. Como terceras en discordia teníamos a NEC y VideoLogic, que eran las empresas más cercanas a Sega Japón. Veamos brevemente la historia de cada una.

1. Real3D/100 (Lockheed Martin)

La compañía norteamericana experta en electrónica y sistemas aeroespaciales Martin Marietta (posteriormente conocida como Lockheed Martin) colaboró con



Publicidad 3DREAL. Publicidad para promocionar el 3DReal de Lockheed Martin.

NEXT GENERATION August 1995

breaking

US giant takes stake in PC's future

Lockheed enters graphics battle with its $180 Real3D processor

it is...
Doug Engelbart, the inventor of the mouse. His preferred design was a knee-driven pointing device, but it proved too tiring to use. He also developed a more efficient alternative to the QWERTY keyboard, but it never caught on

The Lockheed Martin Corporation, formed in March following the merger of aviation manufacturer Lockheed and military technology specialist Martin Marietta, has announced a PC-based 3D graphics accelerator which it claims can move more polygons per second than any mainstream system currently available. The accelerator, named Real3D, is said to be able to move 750,000 textured, shaded, depth-buffered, and MIP-mapped polygons per second, more than Sega's Model 2 arcade board, currently the most powerful board in the arcades.

The Real3D technology is primarily a result of Martin Marietta's longstanding relationship with the defense industry. The firm was involved in NASA research during the '50s and '60s, and in the '70s and '80s went on to work for the US Defense Department on a variety of graphically intensive projects. The technology's basics were then applied to other fields: they helped to make Sega's Model 2 arcade board, with Martin Marietta supplying its texture-mapping chips and TARGET database generation system.

LMC has invested more than $200 million in computer graphics research and now owns more than 40 patents in the field, including the "unique anti-aliasing architecture" used in Real3D. The logic behind this move was explained by Carlton Caldwell, manager of marketing communications at LMC: "As defense spending has been cut down, we took our technology into the arcades. Our next step is to move into single-board PC systems. If you look at our history, this is a natural downward progression."

The first, and most basic, Real3D model will be the R3D/100, which is intended to form part of a scalable hardware family — LMC has already announced the R3D/1000, targeted at high-end users. To ensure the system's continued growth, Real3D employs the versatile API OpenGL as its basic command library. Developed by Silicon

LOCKHEED MARTIN

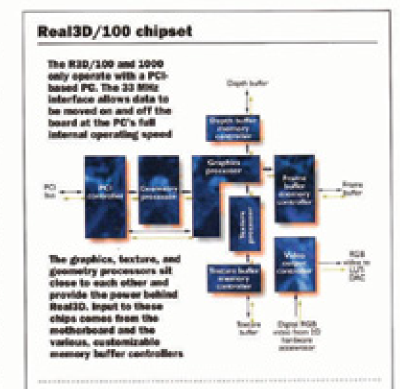
In March this year, Lockheed and Martin Marietta announced a "merger of equals" on a "complete pooling of interests" basis.

The new company, Lockheed Marietta Corporation, has four key areas of interest: space and strategic missiles; electronics; aeronautics; and information technology services. It also has energy and materials subsidiaries.

Together, the two companies can boast annual sales of about $23 billion and employ more than 170,000 people, making LMC a major player in the global electronics industry.



16



Real3D tech specs

Graphics processor: True-polygon processor featuring a 32-bit RGBA Gouraud-shaded color path, 24-bit coordination throughout, alpha and stencil testing up to 8-bits, exponential fog, illumination and directed light source, scissor testing, stipple masking and line patterning

Geometry processor: Enhanced 32-bit floating-point processor. Vertex transformations and clipping (position, depth, color, and texture)

Texture processor True-perspective corrected texture. 0.5-8.0MB memory with up to 192 128x128 MIP-mapped texture maps. 66 MHz memory access. 32x32 to 512x512 square or rectangular map sizes. 32-bit RGBA texture filter path, texture magnification and minification filtering, clamping and repeating. Six different map formats

Depth buffer memory controller: 0.5 MB memory, 40-bit datapath, 132 MHz memory access @ 520 MB per second

Frame buffer memory controller: 0.5-10 MB MDRAM, 132 MHz memory access @ 400MB/second, 24-bit (true) color, 320x200 to 1280x1024 video resolution, single or double buffered, block read and write modes

Device driver kits: OpenGL and 3D-DDI compliant development kits available

Physical characteristics: 208-pin QFP and 304-pin QFP, 3.3V, 4 Watt aggregate @ 3.3V and 33 MHz



Hoja de revista y Yu Suzuki:. A la Izquierda podemos ver un especial sobre el Real3D y su relación con Sega. ***Arriba:*** Yu Suzuki, uno de los grandes opositores a 3Dfx. ***Derecha:*** Logo mucho más avanzado de 3Dfx.

Sega en el desarrollo de las conocidas placas arcade Model 1 y Model 2, y seguramente esperaban seguir ayudando con un sistema superior a Saturn. Saturn no funcionaba todo lo bien que hubieran deseado los jefes de Sega, y se pensó en desarrollar una "Saturn 2" para empujar las ventas y tomar algo de aire en la dura carrera contra Sony y Nintendo. Los ingenieros esperaban aprovechar muchos componentes de la consola original pero incorporando el nuevo chip gráfico R3D/100, que incluía un procesador geométrico y gráfico al mismo tiempo. Este proyecto seguramente estaba basado en la arquitectura PowerPC suministrado por Hitachi. Yu Suzuki y otros programadores de Sega relacionados con el desarrollo de recreativas apoyaron la idea, pero por desgracia sería aparcada debido a los retrasos en la producción de la placa Model 3.

La idea era poner muchos polígonos texturizados en pantalla con el menor coste posible, para lo que usó una GPU de alta gama Real3D/Pro-1000, que no tiene relación con el chip Real3D/100 que se pensó utilizar en un principio para esa teórica Saturn 2. Según la información disponible, la Saturn 2 hubiera sido una actualización de la original, preparada para conversiones más o menos sencillas desde la placa Model 3 definitiva

Para hacer una comparativa, se decía que Model 3 podía mover unos 750.000 polígonos/segundo con texturas, sombreado, *mipmapeados*[2] y usando *buffering* de profundidad[3]. La placa Model 2 sólo podía gestionar 700.000 polígonos/segundo con texturas (aunque en algunos lugares se estipulaba que eran hasta un millón), o 300,000-500.000 con efectos. Saturn podía mover 500.000 polígonos por segundo sin texturizar o 200.000 con texturas, PSX movía 90,000 polígonos con efectos, 180,000 polígonos con texturas o 360,000 con sombreado plano[4]. Como se puede comprobar, el salto era enorme.

Por desgracia o por suerte, nunca pasó de ser una idea sobre el papel, y pronto el equipo de ingenieros se puso a trabajar en una nueva consola desde cero. Si recordamos la crítica más que irregular que obtuvieron 32X o incluso Mega-CD, es lícito pensar que los planes se desecharan. Sega necesitaba una gran consola, y la Saturn 2 sólo hubiera sido un nuevo fracaso. Lo



LO MÁS INTERESANTE ES COMPROBAR CÓMO PERSONAS QUE SE DEDICABAN A LA INDUSTRIA AEROESPACIAL Y ARMAMENTÍSTICA SE PUSIERON A DISEÑAR HARDWARE Y SOFTWARE PARA VIDEOJUEGOS

más interesante de todo esto, más allá de cifras o datos, es comprobar cómo personas que se dedicaban a la industria aeroespacial y armamentística se pusieron a diseñar hardware y software para videojuegos.

2. Black Belt (3dfx)

Ted Kern (Shadowbox Graphics) escribiría en octubre de 1996 un mensaje muy esclarecedor[6] en un viejo grupo de noticias sobre simuladores de vuelo en ordenadores, a partir de una discusión sobre las nuevas tarjetas 3D para el consumidor de videojuegos que se acercaban poco a poco:

"Voodoo tiene más capacidad pero no en el mundo real, sólo en cifras. Voodoo usa un procesador 'polygon raster' que acelera el dibujo del polígono, renderizado y mapeado de texturas, pero no acelera el procesamiento de la geometría. Este procesamiento es calculado por la CPU forzosamente, lo que provoca que la aceleradora 3D tenga que esperar al cálculo desde el procesador del ordenador antes de saber qué hacer a continuación.

En la Real3D esto no ocurre, ya que la tarjeta incorpora el acelerador de rasters y un motor de procesamiento de geometría de 100 MFLOP. Este número tan enorme indica que todo ese cálculo de la CPU lo haría la propia Real3D, liberando la CPU para otras funciones. Real3D permite 8 MB de memoria de texturas (manejado por un procesador separado de texturas), el cual permite sólo



Un sueño que nunca se hizo realidad. Si hubiera seguido adelante el proyecto junto a 3Dfx, seguramente la gráfica de Dreamcast hubiera sido muy similar a la Voodoo 2 de la fotografía.

24 bit de mapeado de texturas (RGB) pero también mapas de 32 bit (RGBA) con 8 bits adicionales que serán usados para 256 niveles de transparencias (alpha). Adicionalmente tenemos 10 MB que pueden ser usados como búffer, y 5 MB más para búfer de profundidad".

Leyendo estas interesantes conclusiones, se puede pensar que la 3dfx fue una mala opción, pero no hay que olvidar que hablamos de una consola, no de un entorno profesional o de alto rendimiento (como una placa arcade). La base de una gráfica era que fuera barata y, en términos del PC, Real3D costaba más del doble - inviable a medio plazo para algo que realmente no necesita tanto rendimiento. Se puede decir que 3dfx era una buena opción para productos de bajo perfil, y Real3D para aplicaciones profesionales o en simulaciones militares.

La gráfica de 3dfx para Dreamcast se hubiera basado en Voodoo 2, Banshee, o incluso quizás una Voodoo 3 temprana, con 16 MB de RAM, 2-8 MB de RAM para texturas y una API de Microsoft similar a DirectX, alineada con su "iniciativa arcade' de la época (integración de elementos arcade en sus DirectX). Esto último fue lo único que se mantuvo.

3) Katana (NEC/VideoLogic)

Con el acceso más democrático a Internet, los bulos y la información corrían en paralelo y a la misma velocidad, y como "Black Belt" sonaba al público mejor que "Dural", es posible que gran parte de jugones y periodistas del sector pensaran que Sega sólo trabajaba con Black Belt y con la nueva empresa del futuro: 3Dfx, que se encontraba en un momento muy dulce en PC.

VideoLogic no era conocida a nivel de los usuarios, pero tenía muchas ventajas respecto a 3dfx; ventajas que harían que el 22 de julio del 1997



Errores comerciales. Posiblemente las decisiones erróneas de marketing y hardware 'modular' llevaro al principio del fin de SEGA. Arriba, el típico 'transformer' con una Mega Drive (II, en este caso), Mega CD y 32X.

tabla comparativa

Black Belt (I)	Dural
PowerPC 603e 16-Kbyte instruction and 16-Kbyte data caches Superscalar--3 instructions per clock cycle On-chip power management 32/64-bit data bus mode Fully JTAG-compliant Performance 166 MHz SPECint95* 3.9 (1) - 4.5 (2) SPECfp95* 2.5 (1) - 3.3 (2) 200 MHz SPECint95* 4.4 (1) - 5.1 (3) SPECfp95* 2.8 (1) - 3.7 (3) 240 MHz SPECint95* 4.9 (1) - 6.3 (3) SPECfp95* 3.1 (1) - 4.6 (3) *Estimated performance. (1) 66 MHz Bus, L2 - 512 KB, 70 ns DRAM (2) 66 MHz Bus, L2 - 1 MB, 60 ns DRAM (3) 66 MHz Bus, L2 - 1 MB, SDRAM	**HITACHI SH-4 CPU** 200MHz 360 Dhrystone v1.1 MIPS 2-way superscalar 32-bit integer, 64-bit floating point 8Kbyte instruction cache, 16Kbyte data cache 5 stage pipeline floating-point unit that can do the following: scalar product in 3 cycles, fully pipelined (single-precision floating point) using just 1 instruction matrix transform in 7 cycles, partially pipelined, single-precision floating point, using 1 instruction. That's 16 multiplies and 12 additions, all single-precision fp, in 1 instruction. 208 or 256-pin package 1.8 Watts worst-case power consumption CPU: Hitachi SH-4 200 MHz CPU GRAPHICS CHIP: PowerVR2 (Highlander) SOUND CHIP: Yamaha ARM7-based ASIC MAIN RAM: 8 Megabytes VIDEO/TEXTURE RAM: 8 Megabytes AUDIO RAM: 2 Megabytes CACHES: 8k instruction/16k data/128K CD ROM buffer MODEM: Modem card (possibly PCMCIA based) OUTPUT: VGA and 640x240 anti-aliased RF CD ROM: Custom dual format
Supuesta gráfica 3DFX Subsistema 3Dfx basado en Voodoo 2 16MB de RAM general 2-8MB de RAM para texturas Compatibilidad con Windows y DirectX 3D.	**PowerVR2** Main RAM: 16 MiB 64 Bit 100 MHz Video RAM: 8 MiB 4x16 Bit 100 MHz Sound RAM: 2 MiB 16 Bit 66 MHz

*Aparecidas en Next-Generation (http://web.archive.org/web/19970605165511/http://www.next-generation.com/news/050297b.chtml)

La placa base finalizada de Dreamcast. No es tan bonita, ni tiene el logo de 3Dfx como quizás debería haber tenido, pero no se puede negar que cumplía muy bien.



Logo WindowsCE. Recordar esta imagen, porque es la que hizo que se acabarán las diferencias entre conversiones.

3dfx fuera sumariamente informada de que su proyecto era cancelado, terminando en un juicio que desgranaremos un poco más adelante.

Pero, ¿era VideoLogic una mejor opción? 3dfx era perfecto, no sólo en rendimiento y estabilidad, sino que la librería GLIDE era sencilla de utilizar -una de las más sencillas que han existido en el sector de los videojuegos 3D para ordenador, y con ciertas similitudes a OpenGL- pero tenía varias limitaciones, la más importante de las cuales era que dependía demasiado de su hardware, lo que eliminaría su uso en caso de cambiar a otros modelos de gráficas. Esto no ocurriría con VideoLogic, ya que se entendía perfectamente con Direct3D. Por otro lado, la Voodoo 2 no soportaba compresión de texturas, mientras que la Nec PowerVR podía comprimir unos 100 MB de texturas en 8 MB de RAM. 3dfx sólo soportaba 16 bits de color - probablemente, el mayor problema de 3dfx. Los chipsets Voodoo eran más caros, porque se necesitaban varios para configurar una placa y, desde luego, un problema mayor era la carencia de muchas características que poseía PowerVR, como Bump Mapping, o la comentada compresión de texturas.

Todas estas circunstancias eran desconocidas para el gran público, y en varios medios se usó este cambio para generar una sensación de decepción, sensación que fue calmada con anuncios y demos.

No todo el trabajo realizado para el proyecto “Black Belt” acabó en la basura: la idea del WindowsCE se mantuvo, por lo que se lanzaron dos entornos de programación o SDKs. Uno fue el llamado ‘KatanaR’ y después el famoso ‘WindowsCE SDK’ para Dreamcast. Con ello y la ayuda de Microsoft se trataba de atraer a los programadores de Windows 95/98 - fue la primera vez que se intentaba facilitar las conversiones de consola a PC. Esta política fue una de las bases que se usaron posteriormente en Xbox.

Es difícil saber cuál de las opciones




DURAL DETAILS DIVULGED

👾 ***Scud Race.*** Proyectado en principio para Saturn, el proyecto se cambió a Dreamcast, para la que incluso se mostró una demo durante su presentación oficial en 1998. Finalmente se quedó en los arcades. A la derecha una página del número de enero de 1998 de Edge que habla sobre los juegos que se preparaban para el, para entonces, conocido como proyecto 'Dural'.

> **CREO QUE FUE LO MEJOR QUE PUDO PASAR: 3DFX ESTABA CAVANDO SU PROPIA TUMBA DEBIDO A LAS POLÍTICAS QUE SEGUÍA, MERMANDO LA CALIDAD DE SUS PRODUCTOS**

hubiera resultado mejor, y lo contrario es caer en la especulación, pero muchos creen que escoger el PowerVR fue un acierto. Personalmente, y después de leer bastante del tema, creo que fue lo mejor que pudo pasar: 3dfx estaba cavando su propia tumba debido a las políticas que seguía, mermando la calidad de sus productos.
Eso, dejando de lado que ningún sistema de Sega podría hacer olvidar los fallos que fueron Mega-CD y 32X, y descontando el impacto que tendría PS2 en el mundo del videojuego. Elegir esta opción costó entre 50 y 80 millones, sin contar publicidad o software -la cifra subiría ya a unos 500 millones de dólares- , una opción que no defraudó, pero que quedó muy lejos de lo que Sega necesitaba en ese momento de su historia.

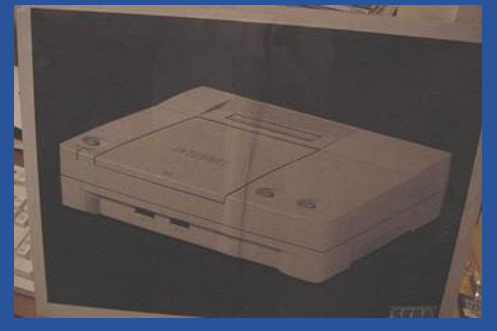
El Juicio - 3dfx vs Sega

En febrero de 1997 se daba por hecho que la compañía se encargaría del chip gráfico para la nueva consola de Sega[1]. Pero el 22 de julio de 1997, 3dfx fue informada de que el proyecto "Black Belt" se cancelaba. La decisión provocó numerosas quejas y no poca sorpresa al ver cómo terminaban en la basura meses de negociaciones, porque ese contrato se veía "como un evangelio". Para seguir con los problemas, dos meses después llegaría una denuncia a los japoneses de VideoLogic por tumbar la opción americana. El 8 de septiembre de 1997 se presentaba una denuncia a Sega of America, Sega Enterprises y NEC por daños y perjuicios, y se pedían 155 millones de dólares. 3dfx sostenía que Sega se había quedado con su propiedad intelectual y que buscaba eliminarla de la ecuación. Acusaba a NEC y VideoLogic de "consciente y deliberadamente, salir a usurpar el contrato con Sega y forzar una cancelación del contrato". 3dfx alegaba que trabajadores de NEC habían influenciado en el trato de 3dfx y Sega para que éste nunca llegará a buen término.

El juicio duró casi un año y estuvo en boca de todos mientras se aireaban conversaciones confidenciales y trapos sucios. Finalmente, en agosto de 1998, los procedimientos legales concluyeron y el tribunal sentenció que Sega debía devolver todos los datos a 3dfx y pagar 10.5 millones de dólares a modo de compensación; dinero que se unió a las pérdidas que ya tenía Sega en ese momento. Justo antes de todo esto, en mayo de 1998, el proyecto de consola "Katana" -antes "Dural"- pasó a llamarse definitivamente Dreamcast.

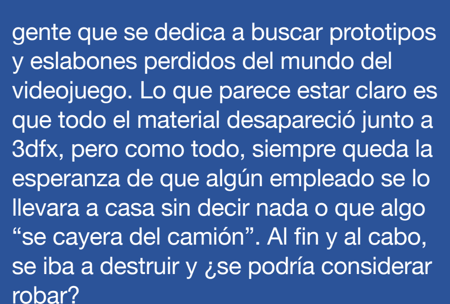
Rumorología popular y posibilidad de prototipos

Actualmente es un tema que da mucho que hablar, y más teniendo en cuenta la





Póster de la supuesta Dreamcast con 3dfx. La imagen fue confirmada por un trabajador de Sega of America. Es difícil asegurarlo, debido a que el primer SDK de Dreamcast es de abril de 1998, por lo que es muy posterior a éste. La imagen fue publicada en Assemblergames (5), pero hay más información en revistas dedicadas a Saturn. A la derecha un kit d edesarrollo para Dreamcast.



gente que se dedica a buscar prototipos y eslabones perdidos del mundo del videojuego. Lo que parece estar claro es que todo el material desapareció junto a 3dfx, pero como todo, siempre queda la esperanza de que algún empleado se lo llevara a casa sin decir nada o que algo “se cayera del camión”. Al fin y al cabo, se iba a destruir y ¿se podría considerar robar?

El material de Sega volvió a 3dfx pero alguna third party tuvo acceso al mismo, por lo que hay posibilidades de que esté guardado, o al menos podría desvelar información concreta. Los devkits se hacen mucho antes que las consolas pero hay que tener en cuenta que antes de los devkits oficiales hay prototipos de hardware que no son más una amalgama de cables acompañada de alguna demo técnica - con suerte. O, en este caso, no sería raro que se tratase de un PC con una gráfica Voodoo 2. Algunos dicen haber visto una versión del Daytona USA en ambos sistemas, pero la misma 3dfx confirmó que Sega y Sega Soft ya trabajaban, en abril de 1997, en Virtua Fighter 3, un juego de fútbol y otro de béisbol. En cualquier caso, existen bocetos, información técnica o modelos. Un pequeño problema de todo esto es que el contrato se cerró en 1997, y se esperaba enviar los devkits a principios del 1998. Por lo que, como se ha dicho, más que devkits, serían kits de aprendizaje.

Scud Race es un caso especial. El juego fue lanzado en 1996 para la Sega Model 3 y fue planeado para la Sega Saturn. Según comentamos, el mercado no respondía a la 32 bit de Sega, por lo que se volcaron en el desarrollo de la nueva máquina que acabó por convertirse en Dreamcast, y qué mejor publicidad que mostrar este juego para la misma. Scud Race se mostró en privado el 20 de octubre de 1997, obteniendo buenas críticas y ofreciendo una idea aproximada de lo que podía hacer Dural. Al ser una fecha posterior al juicio, no podía estar basado en Black Belt, pero si se intenta ejecutar en Dreamcast evidentemente no funciona. Esto es debido a que el juego está escrito usando el denominado ‘Set2 Development Kit’, que es básicamente una tarjeta PCI con un prototipo temprano del chip gráfico PowerVR2 de NEC/ VideoLogic - es decir, está escrito en x86 con un driver para Windows de ese chip. Por desgracia no se conserva el código fuente de este juego, al menos hasta donde sabemos.

Otro caso a destacar es el arcade Blitz. Este juego fue programado por Midway para la placa Seattle (hardware de 3dfx), y la reconversión a Dreamcast consistió en recompilar el código. ¡Hasta se lee el anuncio de “Powered by 3dfx”! Este mismo caso puede pasar con Hydro Thunder, aunque el problema en este caso es que funciona bajo la placa Vegas y no corre tan bien en Dreamcast. La explicación más sencilla sería que Midway y Sega conocían cómo trabajaba a nivel interno el sistema 3dfx, por lo que fue fácil portarlos a Dreamcast.

Si miramos la línea de acontecimientos, comprobaremos que 3dfx fue comprada por Nvidia, con lo que si existe material tangible de ese proyecto, debería estar en manos de, por ejemplo, ex-directivos de 3dfx, o de altos cargos de Nvidia. Todo esto suponiendo que estuvieran interesados en guardar este tipo de material - ya sabemos lo que ocurre en esas empresas cuando hay limpieza. Otra opción sería que alguien de Sega of América o Sega Japón se llevara a casa eso que nadie sabía para qué usar, similar a lo que hemos visto en el caso del SNES-CD.

Llegado a este momento, se plantea la pregunta del millón de dólares: ¿existen prototipos o modelos de la “Black Belt” en algún sitio? Se cree que es posible, pero por la fecha en que fueron potencialmente creados, por lo mal que acabó la relación, y con la compra de Nvidia de por medio, es poco probable.

Agradecimientos a solbadguy0308 por su ayuda - sin él, este artículo no hubiera sido posible.

Bibliografía:
[1] https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1010026/0000891618-97-001792.txt
[2] https://es.wikipedia.org/wiki/Mipmap
[3] https://es.wikipedia.org/wiki/Z-buffer
[4] https://es.wikipedia.org/wiki/Sombreado_plano
[5] http://assemblergames.com/l/threads/the-3dfx-sega-black-belt-dreamcast-thread.90/
[6] https://groups.google.com/forum/?hl=en#!original/comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim/BcrtEzosE6w/NFifMbKsWlUJ
https://web.archive.org/web/20141104162157/http://www.howtofixcomputers.com/bb/ftopic78521.html
http://arstechnica.com/civis/viewtopic.php?f=22&t=1171033
http://segaretro.org/Lockheed_Martin
http://segaretro.org/Dreamcast_development
http://sega.wikia.com/wiki/Dreamcast
https://en.wikipedia.org/wiki/Real3D
https://web.archive.org/web/20140702141539/http://www.eidolons-inn.net/tiki-index.php?page=SegaBase+Saturn&bl=y
https://web.archive.org/web/20140702143014/http://www.eidolons-inn.net/tiki-index.php?page=SegaBase+Dreamcast&bl=y#PART_ONE_OF_THREE_March_1997_August_1999_
http://web.archive.org/web/19980422014700/http://www.3dfx.com/



STAGE 8
1'45"99
3
MITSURUGI



Soul Calibur Arcade (Namco) **1998**

Trascendiendo la historia y el mundo, un cuento de almas y espadas contado por la eternidad.

El bravo guerrero Kilik había conseguido derrotar a Knightmare, el temible portador de la Soul Edge, arma con la que había sembrado el terror por toda Europa. Pero éste no sería el fin de la pesadilla. El cuerpo de Siegfried Schtauffen, que parecía no estar ya poseído por la energía oscura tras haber servido de receptáculo del mal, yacía en el suelo, aparentemente inconsciente. De repente, una poderosa luz comenzó a salir de la espada maldita mientras ésta se levantaba por sí misma.

Se trataba del espíritu de la propia Soul Edge, que ante la amenaza de ser destruido, adoptó la forma conocida como Inferno para poder empuñarse a sí mismo y derrotar a aquel monje que se atrevía a pretender poner fin a su reinado del terror. El choque decisivo estaba a punto de producirse - Kilik contra la llama inmortal. Había llegado el momento del combate que decidiría el futuro del mundo: luz u oscuridad.

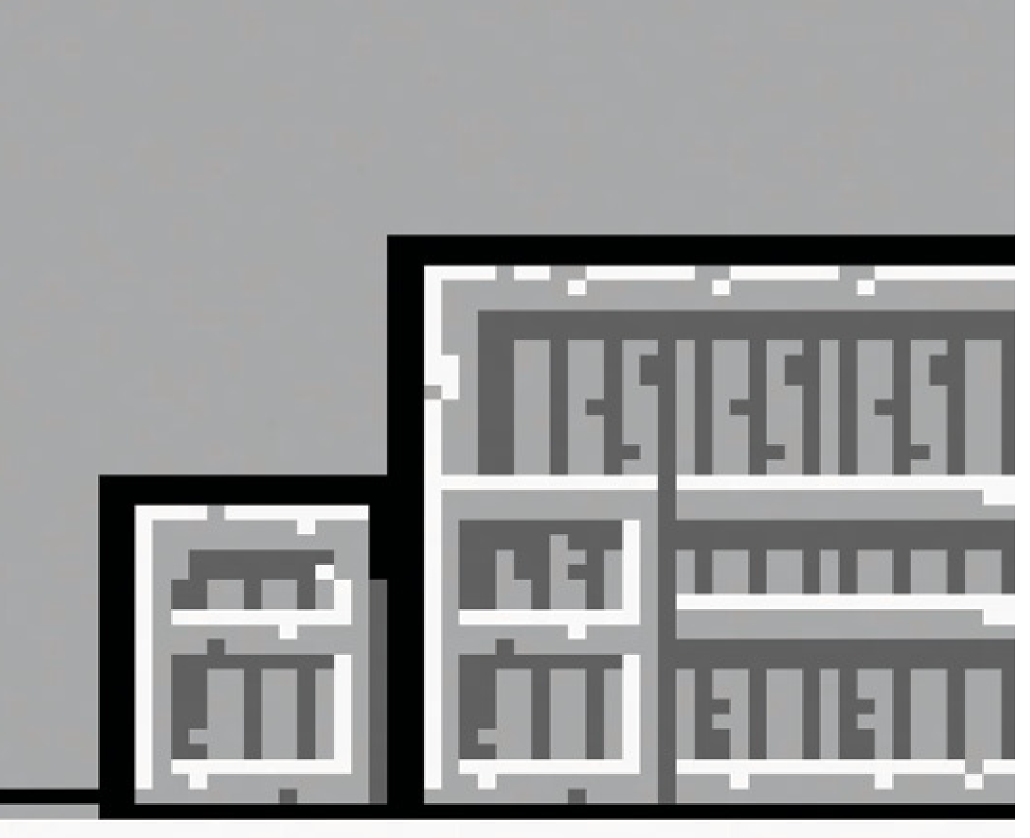
¡La leyenda nunca morirá!



Un género 'extraño' para la consola. Lejos de limitarse a ser una aventura plataformera o un juego de acción, ayudar a Roger Rabbit a descubrir todos los misterios de Dibuworld nos obligará a estrujarnos el 'coco', resolver algunos puzles y enfrentarnos a no pocos enemigos. ¡Una joya para la pequeña de Nintendo!



¿Quién engañó a Roger Rabbit?





SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1991
GÉNERO: Aventuras
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: *****

Mis primeros recuerdos de '¿Quién engañó a Roger Rabbit?' provienen de la película del gran director Robert Zemeckis, la cual disfruté en multitud de ocasiones, tanto en televisión como alquilada en VHS en el videoclub. Siempre tuve la sensación de que aquellos dibujos no eran, del todo, para niños. Pero me encantaba ver una y otra vez aquella mezcla de imagen real y dibujo animado.

Sobre el cartucho de Game Boy, diseñado por el mismísimo Shinji Mikami, recuerdo alquilarlo en varias ocasiones cuando era un crío, atraído sin duda por la película y la portada del juego. Si bien no es que me emocionara demasiado, pues esperaba algo más arcade, más sencillo, alucinaba con que aquel pequeño cartucho estuviera en un idioma que entendía. Porque el juego de Game Boy, obviando ese "Empujar Star Boton" de la pantalla inicial, tiene una traducción que ayuda bastante a entender qué tienes que hacer en todo momento. Además, se torna imprescindible saber qué dicen los personajes que irás encontrando por el mapeado, ya que te otorgarán las pistas necesarias para poder ir avanzando.

Es curioso, porque este cartucho de Game Boy es algo así como una "aventura gráfica" dividida en escenas, con su propio inventario de objetos, con vista aérea y un planteamiento que pocas veces se vio en otros juegos de la portátil. Mis primeras sensaciones con el cartucho fueron raras, no sabiendo muy bien qué tenía que hacer. Hasta que me di cuenta de que recordando lo sucedido en la película y preguntando mucho a los personajes, conseguía avanzar en la aventura. Era bastante satisfactorio cuando conseguías superar esa escena que se te resistía y con ello conseguir el dichoso *password* para continuar desde allí. Cuando consigues la primera arma, además, se abría un mundo nuevo de posibilidades, dado que podías noquear a los enemigos.

Hace bien poco me hice con el cartucho original y volví a retomar esas sensaciones de antaño, pero ahora con ojos más críticos y menos ilusionados, quizás. Me he encontrado con un juego muy bien realizado, con un apartado gráfico muy bueno pero quizás con una mecánica muy centrada en el ensayo y error. Un mal movimiento con los enemigos que encontrarás mientras exploras te hará repetir la escena desde el principio. Por suerte, podrás conseguir zanahorias para recuperar vida, aunque son bastante escasas. Mis recuerdos nostálgicos no me han jugado una mala pasada, el juego se disfruta mucho y este pequeño cartucho esconde un juego muy bien resuelto, con un planteamiento bastante original para el inmenso catálogo que tiene Game Boy. Muy recomendale.





RETROMANIAC PRESENTA:

ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL CINE



EN ASOCIACIÓN CON LA HORA RETRONA UN ARTÍCULO DE SERGIO PRESA CON EMMANUEL CHIRIQUI DE CRYO, COMO PROGRAMADOR PRINCIPAL

PRODUCIDO POR RETROMANIAC MAGAZINE ESCRITO POR SERGIO PRESA DISEÑO POR DAVID B.G. MAQUETA POR DAVID B.G. FUENTE POR SHYFONTS

`HARDLINE´ FUE UN TÍTULO ROMPEDOR QUE LA COMPAÑÍA CRYO INTERACTIVE LANZÓ EN 1996. JUNTO A VIRGIN INTERACTIVE, CRYO TIRÓ LA CASA POR LA VENTANA, PONIENDO A DISPOSICIÓN DEL PROYECTO TODOS SUS MEDIOS TÉCNICOS, DANDO COMO RESULTADO UNO DE LOS MEJORES SHOOTERS SOBRE RAÍLES QUE SE HAN VISTO EN COMPATIBLES Y, HOY DÍA, CONSIDERADO OBRA DE CULTO.



Hardline nos sitúa a finales de 1998 en un Detroit ficticio en el que los sectoides, miembros de una secta que adoran a Deck, han destruido por completo la ciudad, colapsando los servicios públicos y hospitales. La policía ha desaparecido y las fuerzas armadas no saben cómo hacer frente a esta banda que se burla de la ley y el orden.

En 'Hardline' encarnaremos al piloto de helicópteros Ted Irvin. Una llamada de auxilio de uno de sus compañeros hará que su vida cambie para siempre.

Ted se encontrará en medio de la guerra que están llevando a cabo los sectoides. Descubrirá que él mismo tiene un pasado bastante extraño y que fue victima de ciertos experimentos tras un accidente de tráfico cuando era niño. Esos experimentos le han hecho desarrollar una serie de poderes psíquicos con los que deberá enfrentarse a sus peores miedos. Un thriller embebido de una historia de ciencia ficción, decadencia, amor y dolor, donde nuestro protagonista descubrirá quién es en realidad.

Así, de esta forma tan misteriosa, comenzará una las mejores historias de ciencia ficción hecha videojuego.

El guión estuvo a cargo de dos jovenes adolescentes llamados Dominic Mathieu y Gregoire Glachant que cuando empezaron a escribir el juego apenas tenían 16 años. A pesar de su corta edad ya tenían bastante experiencia rodando cortos.



David Gasman, un secundario de lujo. Gasman ha puesto voces en algunos videojuegos tan conocidos como 'Heavy Rain', 'Beyond Two Souls' y ha sido la voz de Rayman en casi todos los títulos de la saga.

Tras ver el guión, Cryo les dio la batuta para dirigir tan monstruoso proyecto y puso a su disposición todos los recursos técnicos y monetarios que un guión de ese calibre necesitaría, y es que no debemos olvidar que "Hardline" fue uno de los videojuegos más ambiciosos hechos en Europa.

El juego contó con preproducción digna de cualquier producción europea para cine:



Diálogos, storyboard, casting, localización de escenarios, vestuario, etc. Pero, además, al tratarse de un videojuego, requirió de un fuerte análisis del estado del arte de las tecnologías más vanguardistas en cuanto a audio y video comprimido. Recordemos que todavía en 1996 los CD-ROM comenzaban a popularizarse gracias a las consolas de 32 bits. Si Cryo quería contener todo ese arte en pocos CD-ROMs, con el fin de ahorrar costes y controlar el precio final del juego, debían estar seguros de que técnicamente era posible obtener una buena calidad de video y audio en relativamente poco espacio.

LA FILMACIÓN

'Hardline' comenzó a rodarse en febrero de 1994 y durante el mes que se prolongó el rodaje, se grabaron más de mil horas de material a nivel profesional, tan bueno o mejor que muchas producciones de cine europeo. Entre el elenco de actores protagonistas se encuentran David Gregg como Ted Irvin ('León, el profesional'), Joseph Rezwin como Morgan ('Juana de Arco' de Luc Besson) o David Gasman como Lars, doblador habitual de Rayman y muchos otros videojuegos. La presencia femenina la puso la exmodelo Rochelle Redfield como Catherine. En aquella época Rochelle ya era una habitual de la televisión francesa y durante su carrera como modelo desfiló para Yves Saint Laurent, Karl Lagerfeld o Jean Paul Gaultier, entre otros.

CRYO CONTABA CON UN BUEN PRESUPUESTO, PERO NO TANTO COMO PARA PERMITIRSE EL LUJO DE DESTROZAR EDIFICIOS, ABATIR UN HELICÓPTERO EN PLENA CIUDAD O HACER SALTAR UN TANQUE POR LOS AIRES

Pero lo que más sorprende de 'Hardline' no es lo que había en aquella filmación - es lo que el jugador irá descubriendo durante el juego. El metraje final, que discurre a lo largo de 3 CDs, es un ejercicio digno del mejor cine de ciencia ficción de los 90, entremezclando toda clase de técnicas digitales como "ray tracing", incrustaciones "picture in picture" o integración de imagenes 2D y 3D, por citar algunos ejemplos. Todo ello con un único objetivo: hacer de 'Hardline' puro espectáculo audiovisual.

El responsable de que toda esta magia funcionara fue Nicholas Bonvalet. Él y un equipo de casi treinta personas tuvieron que crear multitud de efectos digitales para que el mundo de 'Hardline' funcionara. Cryo contaba con un buen presupuesto, pero no tanto como para permitirse el lujo de destrozar edificios, abatir un helicóptero en plena ciudad o hacer saltar un tanque por los aires.

Tal fue la cantidad de video y datos que había que procesar que crearon "el muro de la computación". Así llamaron al entramado de unos treinta o cuarenta equipos cuyos monitores formaban "una pared", ya que estaban montados como si de un gran estudio de televisión se tratara.





TALENTO DENTRO Y FUERA DE CRYO

La propia concepción de 'Hardline' provocó que el video a pantalla completa o "Full Motion Video" fuera la base del proyecto. Un hecho que incluso a día de hoy hace correr ríos de tinta en diferentes publicaciones, puesto que ni los jugadores ni los propios desarrolladores se ponen de acuerdo en cómo se ha de usar esta tecnología. Como se suele decir, o la amas o la odias, pero nunca te deja indiferente.





Para construir la base sobre la que sustentar ‘Hardline’, Cryo desarrolló un decodificador/codificador de video propio. De esta tarea se encargó Remy Herbulot, jefe de Cryo en esa época. El codificador de sonido fue creado por Emmanuel Chriqui, programador principal del videojuego y debutante en el cargo. A la postre, todas las herramientas que fueron creadas para ‘Hardline’ quedarían englobadas en lo que se conoce como CRYO APC, y que Cryo continuaría usando en títulos posteriores como ‘Atlantis: The lost tales’ o ‘Zero Zone’, entre otros.

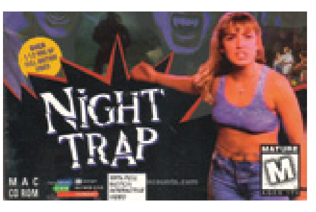
‘Hardline’ fue para muchos artistas y programadores la forma de entrar en contacto con el apasionante mundo de los videojuegos. Alain Le Guirec lo recuerda: “Un día envié a Cryo Interactive un par de juegos para Amiga que había hecho por mi cuenta, programando por las noches: ‘Platon’, un plataformas muy colorido, y ‘Meteors’, un

LA TRADICIÓN ‘FMV’ EN LOS VIDEOJUEGOS

Aunque hoy día los juegos en “FMV” no gozan de excesiva popularidad y es un género que ha caído en el ostracismo, antaño fueron el no va más en cuanto a gráficos e innovación. A continuación os presentamos una pequeña muestra de algunos de los títulos más destacados e influyentes:



■**Dragon’s Lair.** El pionero. Nos mostró unos gráficos nunca vistos hasta entonces a cargo del animador Don Bluth. En él encarnamos al caballero Dirk y deberemos rescatar a la princesa Daphne de las garra del dragón Singe. Tuvo que pasar casi una década hasta que lo portaran a sistemas domésticos.



■**Night Trap.** Junto a “Mortal Kombat” fue el origen del sistema de calificación por edades en Estados Unidos, el ESRB. Esta vez no por la violencia, sino por su contenido “picante”. A través de las cámaras de seguridad instaladas en una casa, deberemos salvar a un grupo de chicas de las garras de unos vampiros.



■**The 7th Guest.** El responsable de que el CD-ROM llegará a miles de ordenadores en 1993. ‘The 7th Guest’ nos invita a conocer la historia del juguetero Henry Stauf y su tragedia, para lo cual tendremos que resolver múltiples puzles que pondrán a prueba nuestra inteligencia en un fantástico entorno 3D dentro de una mansión.



■**Phantasmagoria.** Sierra On-line tiró la casa por la ventana con esta superproducción de cuatro millones y medio de dolares. Fue el primer juego en obtener un +17 en el sistema ESRB. Encarnaremos a Adrienne Delaney, una escritora que acababa de mudarse a una mansión encantada. Pronto empezará a tener pesadillas y descubrirá que su marido no es el que era.



■**Los justicieros.** Lanzado en salones recreativos en el año 1993, y relanzado por Dinamic Multimedia en el año 1996, fue nuestro particular “Mad Dog McCree”. Es el único juego “FMV” patrio que tuvo además conversión doméstica. En ella, como novedad, se intercalaron pequeños puzles a lo largo de la aventura. En el papel de un pistolero, el jugador deberá encontrar y vencer a los hermanos Zorton.



■**Her Story.** Una nueva joya lanzada en 2015. ‘Her Story’ se centra en una serie de entrevistas hechas por la policía en 1994. Nuestra misión será ahondar en el metraje y descubrir cuál es la verdadera historia que se esconde tras las declaraciones de Hannah Smith, cuyo marido, Simon, fue dado por desaparecido para posteriormente aparecer muerto.

clon de Asteroids”. En Cryo necesitaban a alguien capaz de programar en C, en ensamblador de x86 y en ensamblador de Motorola 68000, así que Le Guirec fue contratado. Con lo que él no contaba es que Macintosh tenía entre su oferta de sobremesa equipos con los nuevos procesadores PowerPC. Como ‘Hardline’ también iba a salir en Mac, durante el desarrollo tuvo que aprender ensamblador de PowerPC.

Otro de los jóvenes debutantes fue Jacques Gerard. Este programador amateur, que empezó picando código en un ZX81 y que coqueteó con Amstrad, Amiga y PC, fue el responsable de todas las partes donde el jugador puede disparar. Para que el proceso de definición de todas estas escenas fuera más liviano, Jacques creó una herramienta mediante la que podía editarlas al vuelo, para así poder verlas y evaluarlas junto a Nic Mathieu. Tal fue la implicación del director en cada detalle de la propia herramienta, que incluso los cuelgues relacionados con ella recibieron el nombre de ‘The Granular Limit’, como si también se tratase de una película.
En cuanto al apartado musical, ‘Hardline’ contó con un verdadero invitado de lujo: David Cage. En aquella época todavía era David De Gruttola y, aunque apenas había participado en un par de bandas sonoras, fue el encargado de la composición musical de ‘Hardline’. Consiguió crear una ambientación musical que se ajustaba como un guante a ese mundo desalentador en el que Deck se había hecho con el control.

EL FINAL DE LA PRODUCCIÓN

La ilusión, las ganas y el sentirse dentro de un gran equipo fue el combustible que este pequeño equipo necesitó para alumbrar ‘Hardline’. Durante los casi dieciocho meses que duró la producción, todo el equipo dio lo mejor de sí mismo. Acabaron extenuados. Chriqui y Le Guirec sólo recuerdan que, nada más acabar, necesitaron varios días de descanso tras la presión bajo la que habían estado trabajando durante las últimas fases de producción del juego.

Por si fuera la presión no fuera suficiente, unas semanas antes del envío de la versión





Marea roja. Durante el desarrollo del juego apenas tendremos tiempo para los descansos, pues nos veremos constatemente acosados por los fieles de Deck.



COMPLETA COBERTURA EN LA PRENSA

'Hardlight' gozó de cierta importancia en la prensa especializada española. El número 17 de Micromanía (junio de 1996), por ejemplo, incluía un interesantísimo reportaje sobre el proceso de desarrollo del juego en las oficinas de Cryo, en la Rue Marc Seguin 24 de París.


HARDIINE

ACCIÓN Y TECNOLOGÍA

ASÍ SE TRABAJA EN CRYO...

■ El propio Emmanuel nos comenta, tras ver estas imágenes, algunas curiosidades acerca del desarrollo del juego: "Lo más importante es saber que 'Hardline' fue un desafío técnico debido al enorme equipo (hasta 30 personas) encargado de los gráficos. Tanto el video, como la infografía o la compresión requirieron de mucho tiempo de proceso". No deja de ser una anécdota, pero el programador también deja caer ese especial interés por las armas y los disparos por parte de los directores del proyecto: "Puedes ver un montón de explosiones durante el juego. A Nic le encantaban y el juego se hizo alrededor de este concepto".





DURANTE LOS CASI DIECIOCHO MESES QUE DURÓ LA PRODUCCIÓN, TODO EL EQUIPO DIÓ LO MEJOR DE SI MISMO. ACABARON EXTENUADOS

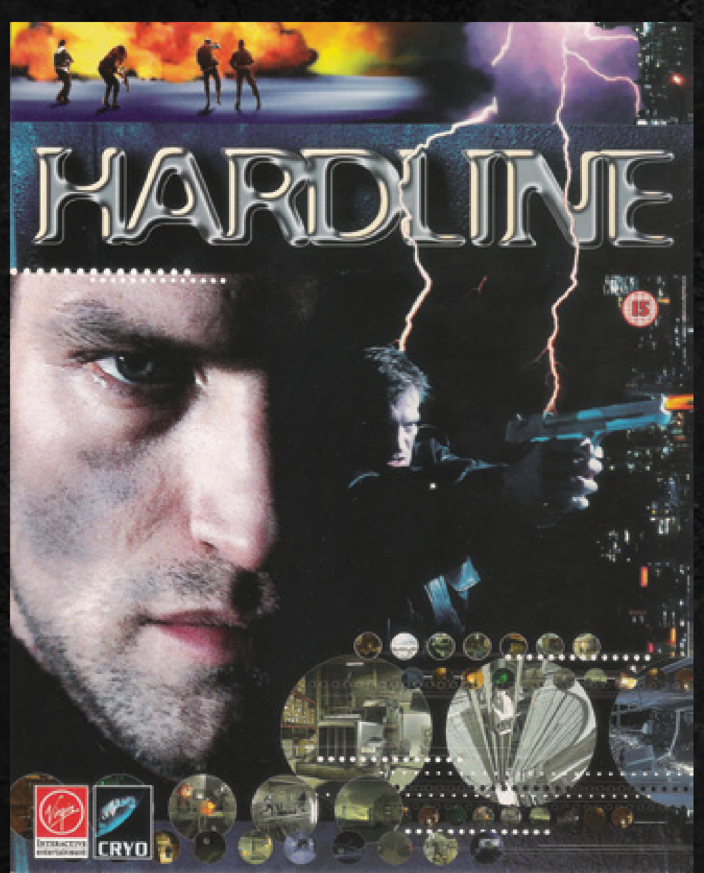
final de "Hardline", se produjo un robo en las oficinas de Cryo y se llevaron los ordenadores. Afortunadamente, Le Guirec tenía consigo una copia del código más o menos reciente, en un disco duro externo de Mac. Gracias a ese código, 'Hardline' pudo completarse y salir al mercado en el plazo que Cryo había estimado, en versión PC-DOS y Mac. Un poco más tarde se haría una versión compatible con Windows 95.

El juego salió en Europa en septiembre de 1996, pero no se tienen datos de ventas. Tras una primera versión en caja grande, el juego apareció en la colección White Label de Virgin. Fue además el último título de Cryo distribuido por Virgin. Tras 'Hardline', Cryo no volvió a intimar con los juegos en "Full Motion Video", aunque siguió brindándonos títulos de gran calidad y siempre innovadores, hasta su cierre en 2002.

Nic Mathieu fue el alma de la producción. No dejó ningún detalle al azar. 'Hardline' fue su ópera prima, su retoño, la forma de demostrar al mundo que podía ser un gran director y un buen guionista. En el juego que fue distribuido en tiendas hay un video oculto, inédito, que ha desvelado Le Guirec a raíz de este artículo. El video de 3:10 minutos de duración nos pone en el pellejo de alguien que se dirige hacía la luz al final de un túnel, mientras pronuncia unas palabras ininteligibles. ¿Será éste el verdadero final que Nic quiso dar a la historia?

CREO QUE LO QUE HICIMOS FUE PENSANDO EN QUE TODO FUNCIONARA DE LA MEJOR FORMA

Emmanuel Chriqui, el programador principal de 'Hardline', nos cuenta qué recuerda de aquella época tan arriesgada y excitante en Cryo, y cómo se gestó este título.



Fuiste el programador principal de 'Hardline', un juego cuyas bases se asientan sobre el denominado "Full Motion Video". Cuando empezaste en él, ¿había algún video o algo sobre lo que trabajar?

No, pero el set ya estaba disponible y había un pequeño storyboard. Hablé unas pocas veces con los directores para tener más o menos una idea. Luego lo que hice fue crear una pequeña demo de lo que podría ser el juego, y en paralelo trabajé en un editor de niveles. Al principio no necesitábamos el video, así que para simular las escenas, utilizamos unos números.

Nic fue el responsable de dirección y, aunque yo era el programador principal, no tuve ningún impacto en la filmación. Aún así participé en una de las escenas de "Hardline", pero sólo por diversión.

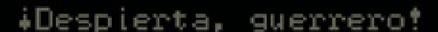
Sin embargo, participé en la creación de un gran equipo de casi 25 grafistas que trabajaron en todos los aspectos de la postproducción, como por ejemplo modificar algunos videos o incluso crear nuevos. Definí las herramientas que automatizaron la compresión de las escenas, la creación de mapas 2D sobre las escenas, etc.

Lo que quiero decir es que el equipo de grafistas se convirtió en parte del equipo de programación. Su trabajo fue integrado en un proceso más grande, haciendo posible manipular toda esa gran cantidad de datos de una forma sencilla.

Según nos cuentas, 'Hardline' fue algo monstruoso. ¿Cómo llegaste a Cryo Interactive?

A la edad de 9 años me inicié









Impecable factura técnica. En 'Hardline' la integración de gráficos generados por ordenador e imagen real fue tan importante como la propia programación.

«'HARDLINE' CONSIGUIÓ DESPERTAR ALGÚN TIPO DE EMOCIÓN EN ALGUIEN Y 20 AÑOS MÁS TARDE ESTAMOS HABLANDO DE ELLO. NO HAY MUCHOS JUEGOS QUE CONSIGAN ESO, Y ESO ES LO QUE REALMENTE ME HACE FELIZ»

en lo que se conoce como la lógica de la programación e hice mi primer programa usando una tarjeta perforada en un "mainframe" que tenía mi tío en su trabajo. En ese momento me dí cuenta de que la programación era el mejor trabajo del mundo. Todavía recuerdo aquel par de días en su trabajo. Pimero tuve que aprender cómo funcionaba la lógica, escribir el programa en papel, perforar las tarjetas y dárselas al administrador, pero había que esperar 24 horas para obtener el listado de errores… Sí, un día entero.

A los 11 años abrió una sala de máquinas arcade en mi ciudad y empecé a ir allí. Después de unos meses, comencé a fijarme en cómo jugaba la gente para tratar de adivinar cómo funcionaba la lógica del juego por dentro. Fue entonces cuando mi familia decidió ayudarme para poder comprar mi primer ordenador. Aquello fue alrededor de 1980. Desde ese momento, todo el dinero que ganaba lo destinaba a comprar libros de informática y software. Con 20 años ya había programado mucho en C y en ensamblador para máquinas como el Vic20, el C64, los Sinclair ZX80/ZX81/Spectrum, o el Amiga.

Más tarde, mientras estudiaba matemáticas y ciencias informáticas en la universidad, Cryo aceptó tenerme allí durante tres meses, después de muchas llamadas. Era lo que quería hacer. Después de las prácticas, me cogieron y bueno, el resto es historia.

¿En qué otros títulos de Cryo trabajaste?

Trabajé, como miembro a tiempo completo del equipo o como proveedor de tecnología, en 'Megarace 2', 'Hardline', 'Dreams to Reality', 'Atlantis', 'Megarace 3', 'Versalles', 'Egipto' y seguramente me esté dejando alguno.

De entre todos esos títulos, ¿tienes especial predilección por alguno?

Vaya, esa pregunta es muy difícil de contestar. Me gusta la influencia que Cryo tuvo en la industria del videojuego. Hace poco vi una exposición acerca del arte en los videojuegos y creo que incluso hoy día se puede apreciar el impacto que tuvo Cryo en algunos diseñadores.

Puedo aceptar que la gente crea que hacer un juego es hacer un motor 3D en tiempo real o una gran inteligencia artificial o incluso una gran historia. Pero para mí, cualquier cosa que nos haga olvidar que estamos delante de una pantalla es el punto de partida de un buen juego. Creo que lo que quería Cryo era precisamente eso, hacer soñar a la gente, y creo que funcionó.

Todavia me acuerdo de las reacciones de la gente cuando por primera vez vio los tubos bajo el agua de 'Megarace' o las naves que volaban en 'Atlantis'. El hecho es que ahora mismo, parte de esta entrevista es debido a que 'Hardline', de una forma u otra, consiguió despertar algún tipo de emoción en alguien y 20 años más tarde estamos hablando de ello. No hay muchos juegos que consigan eso, y eso es lo que realmente me hace feliz.

Volviendo a "Hardline", como programador principal fuiste el responsable de poner en pantalla aquello que el director necesitaba. ¿Cómo fue todo ese trabajo?

Bueno, en 'Hardline' trabajamos tres programadores en la versión de PC. Yo trabajé en lo que era el juego y fui el director del proyecto durante algunos momentos dentro de la producción. Los otros dos trabajaron en todas las herramientas necesarias para la creación de niveles.

Hubo otro programador que se encargó de portar el juego a Mac. Como bien he dicho, el trabajo recayó sobretodo en la parte gráfica. En algunos momentos llegamos a ser entre 25 y 30 personas.

También tuvimos un pequeño equipo de testers en Inglaterra de unas dos o tres personas. Fue increible. El testeador principal era capaz de acabarse el juego

sin siquiera mirar la pantalla. Había jugado muchísimo.

Creo que el juego es bastante bueno. Te puede gustar o no, pero no es un mal juego. Admito que en su momento era bastante innovador y creo que lo que hicimos fue pensando en que todo funcionara de la mejor forma posible. Al final es lo que queremos de un juego: una buena historia, más o menos acción, olvidar que estamos enfrente de un ordenador y, sobretodo, que no tenga bugs.

Ahora que está tan de moda usar motores como Unity o Unreal Engine, ¿nos podrías decir cuáles fueron las herramientas que se utilizaron para hacer 'Hardline'?

'Hardline' fue escrito principalmente en C usando el compilador de Watcom y utilizando el modo protegido. En aquella época pocos juegos utilizaban C, y muchos menos el modo protegido para poder acceder a toda la memoria del PC. Creo que fui la primera persona en Cryo en utilizar ese compilador y todavía creo que era una ventaja usarlo entonces. Las herramientas que usamos para construir los niveles también estaban escritas en C.

El resto del juego fue escrito en ensamblador (8086/80386). La idea era más o menos tener un 95% escrito en C y un 5% en ensamblador, pero las instrucciones que ejecutaría la CPU durante el 90% del tiempo serían en ensamblador, con lo cual apenas perderíamos velocidad. Casi todo el código en ensamblador fue para la computación gráfica y para el manejo de la misma.

¿Cuál dirías que fue la peor parte a la que os tuvisteis que enfrentar como equipo de programación?

Sin ninguna duda sería el testeo. 'Hardline' usaba un montón de recursos (datos, memoria…) y aparecieron algunos problemas en lo que era la gestión de la memoria. Al final, acabé haciendo mi propio gestor de memoria y eso solventó casi todos los problemas de estabilidad y de recursos que detectamos, sobretodo cuando se jugaban partidas muy largas.

¿Hay alguna parte del código de la que estés especialmente satisfecho?

'Hardline' fue el primer juego en el que trabajé para Cryo. Tras unos tres primeros meses en la compañía haciendo pantallas, me convertí en el programador





"The Computation Wall". Ese fue el nombre que recibió el muro de computación formado por unos treinta o cuarenta ordenadores donde se codificaba y decodificaba todo el video de 'Hardline'.

«EL PROYECTO SE ALARGÓ DURANTE CASI 18 MESES DONDE TRABAJÉ MUCHÍSIMO. MUCHAS VECES DE 9:00 A 0:30 E INCLUSO ALGUNA NOCHE SIN DORMIR»



Tiempo para el romance. Al igual que en otras producciones de cine B, nuestro héroe, Ted, también tendrá tiempo para conocer el amor al lado de la rebelde Catherine.

principal del juego, y más tarde incluso fui el director del proyecto. Estoy muy orgulloso de que gente a la nunca había visto, y que ya gozaba de una magnifica reputación en el mundo del videojuego, creyera en mí y en la calidad de mi trabajo.

El proyecto se alargó durante casi 18 meses donde trabajé muchísimo. Muchas veces de 9:00 a 0:30 e incluso pasé alguna noche sin dormir. Sobretodo cuando teníamos que entregar una versión. Todo aquello fue un desgaste brutal. Ahora lo llevaría de otra forma, pero en aquella época, estar con el equipo, sentirte que eras parte de algo grande y fascinante, me hacía sentir genial.



¿Conservas notas o el código fuente de 'Hardline'?

Hasta donde yo sé, el código del juego está perdido. Nic solía decir que eso era parte de la leyenda del juego, ya que nadie sería capaz de reescribir el juego tal como era. Tampoco guardo ninguna nota o apuntes sobre el juego, pero lo que sí que tengo es una idea clara de cómo se hizo el juego y todavía estoy en contacto con algunos de los artistas que trabajaron en él.

Eso signifca que, si en algún momento surgiera la posibilidad de traer 'Hardline' en HD, ¿lo harías?

Creo que es importante recordar que la técnica es un medio, no una meta. Recuerda las fotos de Kodak. Su trabajo no era sobre el proceso químico del revelado de fotos, era sobre generar recuerdos.

En el caso de 'Hardline', el video y la interacción son el medio. Su meta es la inmersión dentro de la acción. Con las técnicas que hay hoy día, puedes llegar a la misma meta pero de una forma mucho más acertada. Puedes apoyarte sobre un motor 3D en tiempo real, utilizar ordenadores o consolas modernas con una potencia descomunal… Creo que a día de hoy no tendría lógica una versión HD de 'Hardline'.

Ahora que no trabajas en la industria del videojuego y viéndolo desde fuera, ¿estás orgulloso de los títulos en los que trabajaste?

Déjame enfocar la pregunta de otra forma. Cuando hago algo, siempre pregunto si lo estoy haciendo lo mejor que puedo, y si los errores me van a enseñar algo. Los años que pasé en la industria del videojuego fueron muy intensos y me enseñaron muchísimas cosas. Conocí grandísimas personas y todos los juegos en los que trabajé fueron un reto muy estimulante por el que vale la pena todo el tiempo y todo el esfuerzo que puse en ellos.

Muchas gracias por tu tiempo, Emmanuel, y suerte en futuros proyectos.

Muchas gracias a vosotros.



Un Artículo De
Gryzor87

Con más de 40 años de trayectoria, la historia de los videojuegos se va abriendo camino y nos permite estudiar el terreno con mayor perspectiva desde el momento actual. A grandes rasgos, los videojuegos han tratado de representar realidades a través de batallas, aventuras, deportes, puzles o laberintos. Pero no siempre ha sido así. En este número vamos a intentar llevaros por los senderos que algunos autores trazaron con la imaginación más desbordante, para crear situaciones casi inconcebibles. ¿Estáis listos?

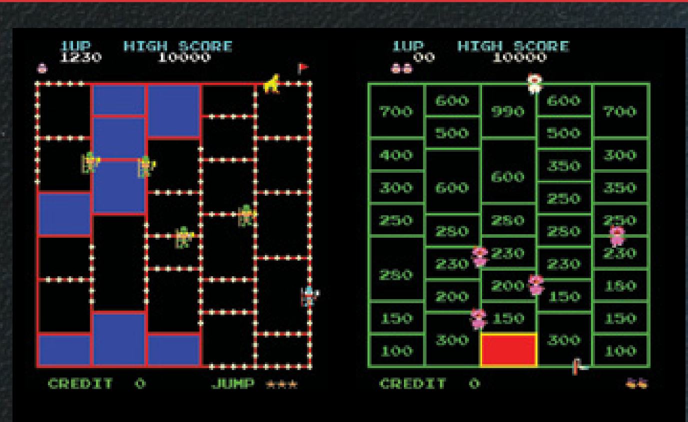
De dos cosas estamos seguros: jamás habréis oído hablar de algunos de estos juegos y, aunque no están todos los que son, sí son todos los que están. Demos paso, señoras y señores, a los reyes de la originalidad.

El boom que supuso la irrupción de los ordenadores en el ámbito doméstico a principios de los 80 catapultó a los más audaces a experimentar con todo lo que podía salir por una pantalla. En un principio y como hemos dicho, los videojuegos trataban de representar deportes (‘Pong’), batallas (‘Space Invaders’) o laberintos (‘Pacman’), pero muy pronto surgieron otras propuestas con mecánicas bien distintas, escenarios insólitos y protagonistas tan curiosos como una chaqueta (‘Double Take’) o una pompa de jabón en un fregadero (‘Bubbles’). En esta época tan floreciente, las enormes limitaciones que imponía cada sistema eran contrarrestadas a golpe de pura creatividad. Paradójicamente, en la época actual parece suceder lo contrario: los grandes estudios apuestan por fórmulas seguras y sólidas, secuelas de éxitos y juegos hiperrealistas, mientras los sistemas no hacen más que aumentar su capacidad. Pero tímidamente tenemos también ejemplos actuales de juegos valientes y atrevidos en el panorama indie. Sin duda, todos estos inclasificables juegos entran en un género muy conocido o mejor dicho, desconocido: “otros”.

¿QUÉ FUE ANTES: LA RANA O LOS FANTASMAS?

Es difícil discernir dónde está la línea que separa lo ortodoxo del resto. Incluso nos atreveríamos a decir que algunas de estas creaciones nos parecen hoy en día algo muy “normal” y bien asentado en la cultura del videojuego. ¿Acaso es “normal” una rana que cruza la carretera procurando que no la atropellen? ¿Acaso es “normal” comer puntos por un laberinto mientras unos fantasmas multicolor nos persiguen? ¿Y saltar por unos cubos isométricos de colores? Intentando apartarnos de los convencionalismos y referencias claras a la realidad concreta, nombremos algunos de los primeros juegos con planteamientos abstractos y definitivamente originales.

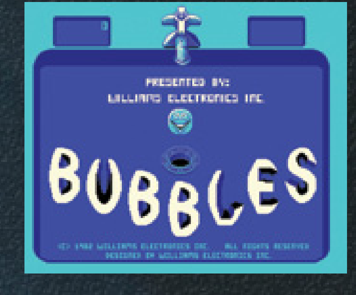




AMIDAR 1981

KONAMI - Arcade

Dejando atrás las fantasías espaciales y los matamarcianos al uso, tan de moda por aquel entonces, este estupendo arcade consiste en pintar bordes cerrando superficies rectangulares mientras nos persiguen unos cerditos o guerreros africanos. Cuando rellenamos todo el recinto, ganamos.



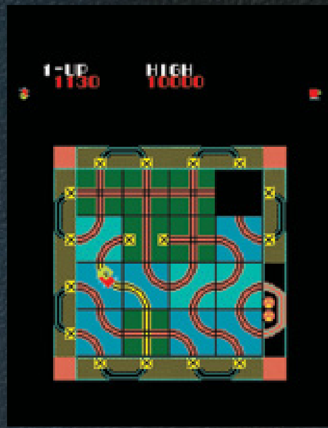


BUBBLES 1982

WILLIAMS - Arcade

Nuestro escenario es un fregadero corriente y nuestra protagonista una burbuja jabonosa. ¿La misión? Limpiar el fregadero de restos, insectos y otros elementos, pero teniendo cuidado de ciertos peligros. Hasta la fecha, no conocemos muchos juegos de limpieza doméstica, y menos con esta estética tan simpática. Entrar en un salón recreativo y ver este juego debió ser desconcertante, cuanto menos.

LOCO-MOTION 1982
KONAMI - Arcade



¡Viajeros al tren! Se diría que en Renfe hacen los horarios de los trenes usando este "programa".

¿Qué sucede si mezclamos las vías del tren con un puzzle de cuadrados deslizantes y colocamos una locomotora encima? Pues muy fácil: surge 'Loco-motion', una apuesta inicialmente absurda pero a posteriori sólida y adictiva. Puesto que el tren está en continuo movimiento, el cerebro del jugador debe hacer una previsión de la trayectoria del tren y al mismo tiempo ir deslizando las piezas para trazarle un recorrido estable. Por aquí se empezaron a mezclar juegos de tablero con otras interacciones y surgieron propuestas de lo más curioso. Sin duda comentaremos algunas de ellas más adelante.

QIX 1981
TAITO - Arcade



Diseñado por Randy y Sandy Pfeiffer, este juego fue el primero de Taito creado en EEUU. No sabríamos decir si su planteamiento va más allá de Amidar, pero sin duda creó todo un género extraño: los "pinta-rectángulos". Si al principio se trataba de dibujar tus propios bordes hasta rellenar casi toda la pantalla, le fueron añadiendo en el fondo elementos 'picantes' como chicas vestidas de colegialas o ligeras de ropa.
La evolución fue: 'Qix' (1981/Taito); 'Qix II' (1981/Taito); 'Super Qix' (1987/Taito); 'Gals Panic' (1990/Kaneko) y todas sus secuelas y clones.

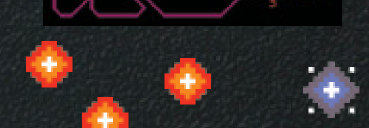


¿Quién se esconde detrás? 'Gals Panic' 1, 2 y 3 proliferaron por los salones recreativos y los bares, atrayendo a multitud de jugones y "mirones".

REACTOR 1982
GOTTLIEB - Arcade

Manejando una partícula "atractora", debemos evitar el sobrecalentamiento de un reactor nuclear eliminando partículas subatómicas (positrones, neutrinos, nucleones, fotones, etc). Si chocamos con las paredes perdemos una vida. Si el núcleo se sobrecalienta, va aumentando de tamaño y nuestro espacio de juego es menor. Sin duda, un juego único en su especie.



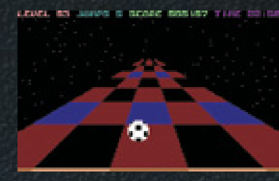


¿JUEGOS DE MESA O LABERINTOS?

Como hemos mencionado antes, 'Loco-motion' introdujo una idea explosiva: mezclar juegos de tablero con movimientos controlados por el jugador a través de una bola, una centella, un vehículo o lo que fuese. Y precisamente gracias a ese concepto surgieron todo tipo de proyectos. Quizás en este apartado tienen cabida juegos como 'Tetris', 'Columns', 'Boulder Dash', 'Puzzle Bobble', 'Cachat' o 'Super Pipeline'. Pero pretendiendo ser algo menos convencionales, comentemos otros juegos aun más raros y observemos la evolución.



Xyxolog (1984)



Trailblazer (1986)

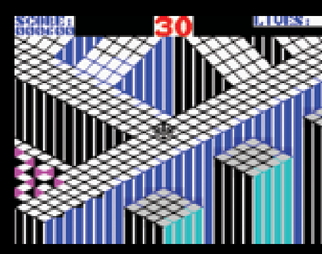
MARBLE MADNESS 1984
ATARI - Arcade

Aquí tenemos un ejemplo impecable de gráficos, sonido y movimiento que resultaban asombrosos para la época. Se trata de unos laberintos tridimensionales repletos de peligros en un circuito que tendremos que sortear con nuestra bola. Eso sí, intentando controlar su inercia física con un trackball. A raíz de este juego surgieron otros muy parecidos: 'Gyroscope' (1985, Melbourne house), 'Xyxolog' (1984, Taito) o 'Trailblazer' (1986, Gremlin Graphics).



Marble Madness (1984)





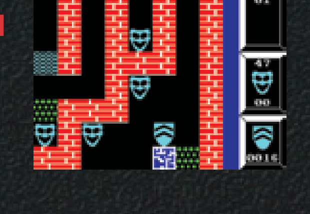
Gyroscope (1985)

EGGERLAND MYSTERY (LOLO'S ADVENTURE) 1985
HAL LABORATORY - MSX

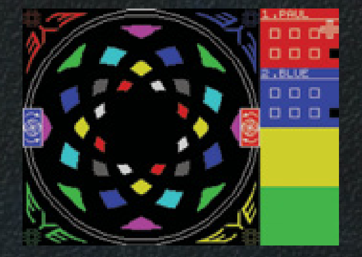


Un juego de tablero con puzles de lo más variopinto, cuyos puntos notables son la secuenciación y el movimiento. Para salvar los niveles emplearemos una mezcla de sagacidad y habilidad. Tuvo tres secuelas: 'Eggerland Mystery 2' (1986), 'Eggerland: Meikyū no Fukkatsu' (1988) y 'Eggerland: Sōzō e no Tabidachi' (1988).

XOR 1987
LOBOTRON - Spectrum

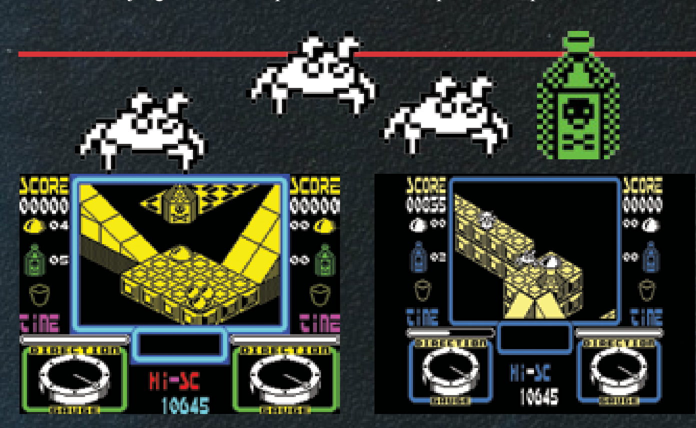


Otro juego de laberintos donde manejamos a dos máscaras: Magnus y Questor, y debemos recolectar otras tantas máscaras para poder avanzar de nivel, pero también tenemos que poner en práctica el pensamiento lógico, estrategias varias y tácticas para la resolución de los problemas que van surgiendo a lo largo del trazado. En total, tendremos que superar 15 niveles y un anagrama encriptado que nos convertirán en miembros supremos de la Orden de XOR.



THE EYE 1987
ENDURANCE GAMES - Spectrum

Un juego de tablero con aspecto psicodélico y mecánica extremadamente complicada. Hay tres planos de tablero: colores de fondo, espiral derecha y espiral izquierda. Debemos colocar cuatro fichas de nuestro color y hacerlo coincidir con los del fondo teniendo en cuenta los sucesivos movimientos. Vamos, que hay que tener estrategias cuasi-ajedrecísticas de alto nivel para dominar este juego. Ni en diez partidas seremos capaces de captar sus mecánicas.





¿Han visto una esmeralda? Preguntaría cierto erizo azul, un par de años más tarde...

CAMEL TRY 1989
TAITO - Arcade

Menos mal que también existen juegos más sencillos a la par que originales. Aquí controlamos todo el escenario (!!) mientras una bolita cae por su propia gravedad. Con los mandos giraremos todo el entramado laberíntico, tratando de conducir la bola al destino deseado. Originalidad -sobre todo en los controles- no le falta a este adictivo juego.

CITY CONNECTION 1985
JALECO - Arcade

Tenemos un cochecito que debe ir pintando unas plataformas y saltando (!) entre ellas mientras sortea peligros de todo tipo. Si colorea todo el conjunto de plataformas pasa de nivel. Cuando alguien juega a este tipo de videojuegos no se cuestiona la absurdez de sus ingredientes porque en pantalla todo es posible.



IRRITATING MAZE 1997
SNK - Arcade



Aunque algo tardío, este estupendo juego de SNK riza el rizo con una propuesta tan hilarante como sólida. Con unos personajes a caballo entre superhéroes y deportistas, nuestra misión es recorrer un laberinto con una vara metálica. La gracia está en que no debemos tocar los bordes o sufriremos una descarga eléctrica. A partir de aquí se introducen elementos trepidantes que tratarán de hacer contacto con nuestra vara para así poder provocar la fatídica electrocución. Eso sí, con ayuda de un trackball y mucho temple seremos los amos del laberinto.





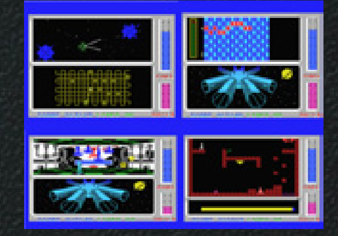
BUBBLER 1987
ULTIMATE - Spectrum, MSX, Amstrad

Tomando a 'Marble Madness' como referencia, estamos ante un juego de perspectiva tridimensional, tipo filmation, lleno de rampas y peligros, con unos controles realmente endiablados y engorrosos de manejar. Nuestro objetivo es mover a una pompita que dispara, tratando de encontrar unos tapones que usaremos en unas botellas tóxicas mientras no paran de soltar enemigos al escenario. Los que lo han jugado -sin pokes- saben que apenas podrán tapar una o dos botellas, a lo sumo.

JUGUEMOS A TODO

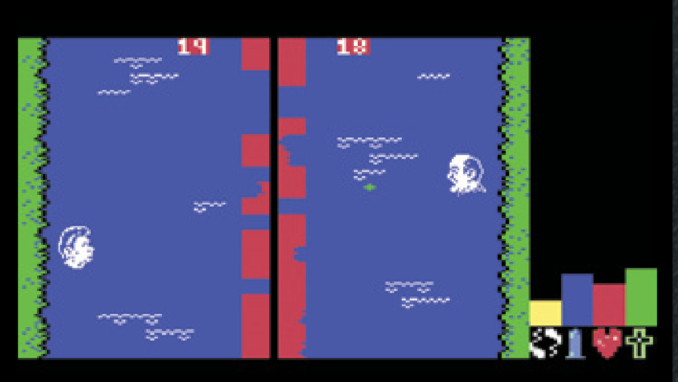
Resulta inverosímil hablar de 'mundo abierto' en un juego retro, pero con todo y con eso, se podía. Y hubo unos cuantos títulos que intentaron hacernos creer que podíamos ser los protagonistas de un escenario casi infinito a explorar. Y lo consiguieron. Podemos citar a 'Jet Set Willy' (Software Projects, 1984) como el pionero, repleto de pantallas y peligros surrealistas. Poco después surgieron propuestas compuestas de otros minijuegos y con un cierto hilo conductor. Todos ellos repletos de partes y subescenarios donde la fantasía era el ingrediente principal. Obviando juegos deportivos o competitivos que comprenden varias pruebas tales como: 'Decathlon', 'Hyper Sports', 'Summer Games', 'California Games', 'Winter Games', 'Track&Field', etc.; vamos a nombrar un par de propuestas que nada tienen que ver con el deporte.

STAR FIGHTER 1986
EAGLESOFT - MSX



Contando con varios escenarios y diferentes vistas, esta propuesta con marco espacial nos lleva por: a) una batalla contra asteroides en primera persona, b) un tiroteo contra naves enemigas desde la cabina de nuestra nave, c) el descifrado de un código para entrar en la base con tiempo límite, d) una prospección en un terreno lleno de minas, e) un tiroteo a pie con obstáculos a los lados y al frente, y f) una ruta de escape a través de una pantalla tipo 'Manic Miner' con plataformas. Decidnos si no se podía hacer una aventura repleta de peligros y situaciones en un MSX.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 1985
OCEAN - Spectrum, C64



Este título es tan especial que trata sobre el desarrollo de la personalidad a través de unos valores representados por el placer, la guerra, el amor y la fe. La acción toma parte en un mundo abierto a la exploración -unas calles y el interior de sus casas- donde, además de recoger objetos por todas partes (armarios, neveras, fregaderos, habitaciones...), encontraremos minijuegos un tanto surrealistas, ocultos en cintas de vídeo, cuadros en la pared, lavadoras o disquetes. Cuando tengamos todos los valores bien altos deberemos entrar en 'la sala del placer' y enfrentarnos a la última fase del juego. Y aún hay más: incluso tendremos que resolver un asesinato con pistas repartidas por todo el recorrido. Con numerosas referencias a la época (la guerra fría, el *flower power*, los diálogos de los líderes mundiales...) y la música de fondo del famoso grupo de pop-rock, esta joya inclasificable resulta de lo más variopinto.

LA MAGIA DEL SPECTRUM

Cuando un jovencísimo Matthew Smith tuvo acceso a un ordenador TRS-80 a principios de los 80, encontró el vehículo perfecto para desencadenar su impronta creativa y, tras un par de intentos, nos trajo a todos 'Manic Miner' (Software Projects, 1983). Este juego colocó el pilar fundamental en los juegos de plataformas del Spectrum con un estilo inconfundible. Sentó las bases del lenguaje surrealista y abrió las puertas a las ideas más oníricas y disparatadas. En aquellos años, las revistas más importantes dedicadas al querido Sinclair ZX no paraban de publicar y anunciar las maravillas de estos innovadores juegos. Comentemos algunos de los más genuinamente 'spectrumeros' en los albores de la etapa doméstica y deleitémonos con sus exquisitos delirios pixelados.

DEFLEKTOR 1986
GREMLIN - Spectrum



Unos espejos repartidos por todo el escenario que deberán reflejar un rayo láser cuidando de no sobrecalentarlo mientras superamos objetivos y cargamos energías. Nuestro objetivo es eliminar las bolas de la pantalla y alcanzar con el láser al punto final de llegada para pasar de nivel. Con los controles giramos los espejos, pero unas sombras enemigas nos pueden manipular los espejos, llevando incluso el láser a un sobrecalentamiento.

JUEGOS DE MIKRO-GEN 1984-1985
OCEAN - Spectrum, C64

En tan sólo un par de años, esta prolífica compañía inglesa nos conquistó a todos con sus atrevidas propuestas:

• **'Automania':** busca las piezas de tu coche en un taller mecánico repleto de plataformas y trata de reunirlas.

• **'Pyjamarama':** extravaganza onírica de corte plataformero donde tendremos que ayudar a Wally -nuestro protagonista- a despertar de su propio sueño.

• **'Everyone's a Wally':** Varios personajes en una aventura coral tan compleja como delirante: Wally (el protagonista y manitas), Wilma (la esposa de Wally), Herbert (el bebé de ambos), Tom (el mecánico punk), Dick (el pasota fontanero) y Harry (el hippie electricista) tendrán que ingeniárselas para resolver unos cuantos puzles juntos. De hecho, "Tom, Dick & Harry" es un término inglés que se emplea para decir algo parecido a "todo el mundo".

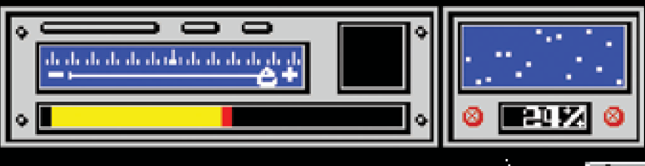
• **'Herbert's Dummy Run':** El bebé de Wilma y Wally está perdido en unos grandes almacenes y tiene que encontrar a sus padres antes de la hora de cierre (las cinco y media), recolectando objetos y usándolos en diversos lugares.

• **'3 Weeks in Paradise':** Esta vez, Wilma, Wally y Herbert van de vacaciones a una isla en el mar de la Alegría con tan mala fortuna que una tribu caníbal secuestra a Wilma y a Herbert, empujando a Wally a la inexcusable misión de salvarles antes de que se produzca lo inevitable...

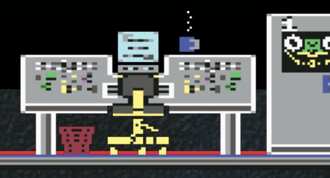
DOUBLE TAKE 1987
OCEAN - Spectrum

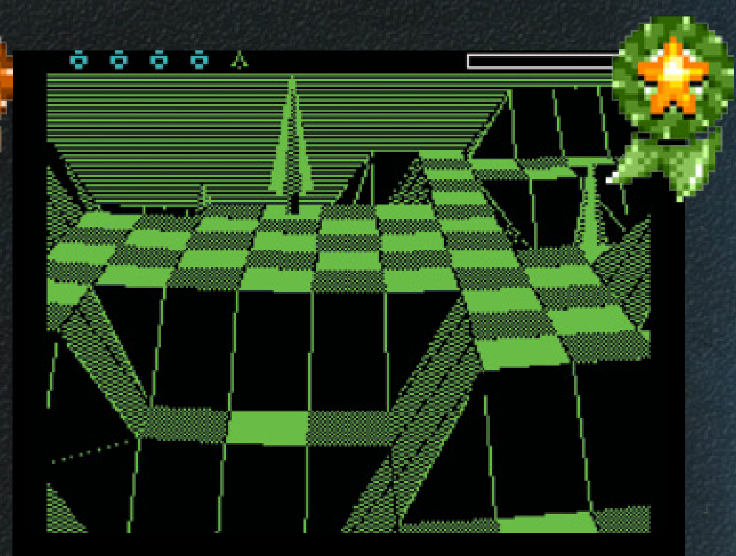
Sin duda algunos lo recordarán como ‘el juego de la chaqueta’, algo nunca visto, ni antes ni después. En este curioso juego podemos atravesar puertas dimensionales y pasar del mundo real al mundo paralelo en busca de objetos que nos permitan desvelar el misterio de la materia positiva y negativa, de tal forma que debemos llevar cada objeto al mundo al que pertenece cuidando unos niveles de energía que se muestran en pantalla, mientras disparamos rayos por las mangas de nuestra chaqueta protagonista.











THE SENTINEL 1987
FIREBIRD - Spectrum

Hemos de descubrirnos ante tanta genialidad. Manejamos una especie de robots telepáticos llamados Syntoides. Nuestro objetivo es ganar altura en un entramado topográfico representado en 3D, cuidándonos de no ser vistos por el centinela, cuyo contacto nos restará puntos de energía. Para subir creamos torres de bloques apilados y podemos movernos instantáneamente permutando nuestra posición con la de otros ‘Syntoides’ hasta superar en altura al centinela, momento en el cual podemos desmontarlo de su base y pasar al siguiente nivel. Aunque en Spectrum se mostraba la pantalla en monocromo, el sistema procedural incluido en el código era capaz de crear hasta 10.000 (!) fases distintas al comenzar el juego.



UN POCO DE TODO...

Afortunadamente, flores exóticas han germinado en jardines muy diversos, y por medio de algunas compañías que arriesgaban mucho por aquel entonces tenemos un ramillete la mar de apañado, repartido por varios sistemas.

DARWIN 4078 1986
Data East - Arcade

Un shoot’em up raro, abstracto, hecho por una sola persona que además tenía una banda de J-Rock. Lo extraño es el sistema de power-ups, que adopta la premisa de suponer que tu nave es como un ser vivo que va evolucionando dependiendo de la cadena de power-ups obtenidos. Tiene algunas formas secretas que incluyen recibir daños en la secuencia de evolución. Y por si fuera poco, nada de esto se explica en el juego.

WICKED 1989
BINARY VISION - Amiga, Atari ST, C64

Un juego oscuro que combina cartas de tarot y constelaciones extrañas. Hay que evitar que el mal se propague por las estrellas con sacrificios, transformaciones y lunas sangrantes. Este título invita a imaginar que quizás haya algo más detrás del propio juego. ¿Mensajes subliminales? ¿Apología del ocultismo? ¿Captación sectaria?



Con reconocimiento. La prestigiosa revista ST Format incluyó Wicked entre los 50 mejores juegos de 1989.

GHETTO BLASTER 1985
TASKET - C64

Este juego de Commodore trata sobre recolectar 10 cintas de casete, y provocar que unas personas bailen con ellas, lanzándoles notas musicales desde nuestro ‘loro’ o radiocasete portátil (artefacto muy habitual en los 80). Cuando esto suceda, les llevamos a una compañía discográfica (Interdisc) a modo de logro. Menuda empanada musical :)

S.D.I. 1987
SEGA - Arcade



En plena era Reagan, los temores al espionaje espacial se plasmaron en el conocido programa estratégico "La guerra de las galaxias", donde un sistema defensivo es capaz de eliminar satélites enemigos, chatarra espacial, asteroides o cualquier cosa que orbite por la estratosfera. 'S.D.I.' recogió fielmente esta idea en un videojuego bien estructurado: en las fases ofensivas atacamos y destruimos los objetos hostiles y en las fases defensivas protegemos a nuestras bases y poblaciones de las hostilidades vecinas.



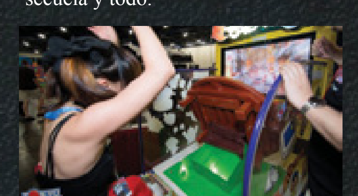
No todos los juegos ambientados en el espacio o el futuro son iguales. A veces hay más estrategia que acción.

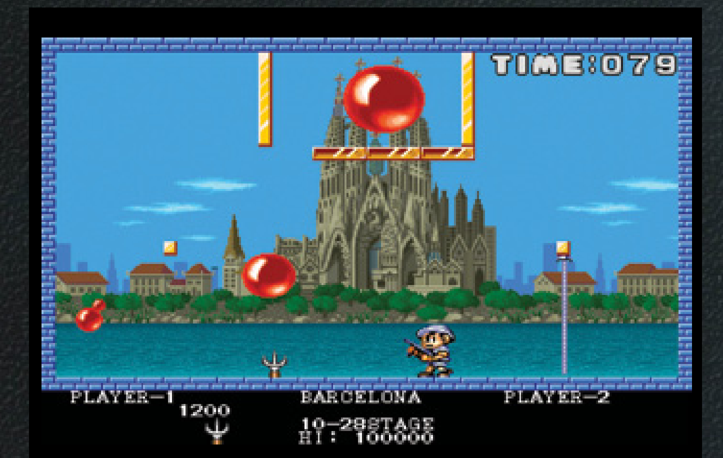
HIGHWAY ENCOUNTER 1985
VORTEX - Spectrum

Este juego de fantasía espacial trata sobre dar escolta con nuestro robot a un grupo de criaturas espaciales que transportan un misterioso artefacto. Debemos protegerlos y hacer que esa extraña máquina llegue al final de último nivel (32). Cuando esto ocurra, nos premiarán con una escena digna de una película. Con unos estupendos gráficos tridimensionales isométricos, este juego es una delicia para los amantes del Speecy.

CHO CHABUDAI GAESHI 2010
TAITO - Arcade

He aquí uno de los juegos más bizarros de todo el artículo. Se trata de aguantar los improperios y actitudes increpantes que unas personas nos profieren al otro lado de la pantalla. Tenemos una mesita redonda física que golpeamos con ambos puños en señal de enfado, y cuando éste es mayúsculo y no aguantamos más la tensión del ambiente, la volcamos hacia ellos con furia. A partir de ahí todos los objetos que destrocemos se convierten en puntos mientras nos ponen la repetición a cámara lenta y suena una canción. Sólo a los japoneses se les puede ocurrir semejante tinglado. Hasta tiene secuela y todo.





PANG 1989
MITCHELL - Arcade

Hagamos mención especial a este juego por su notoria influencia sobre jugadores y jugadoras de todo el mundo. Casi considerado "normal", en este juego manejamos a un par de jóvenes exploradores que, con unas ballestas especiales, deben romper y descomponer unas pompas gigantes en otras más pequeñas que rebotan diagonalmente por todo el escenario. Cada vez que acertemos a una pompa se dividirá en otras dos más pequeñas, de modo que debemos hacerlo cuidadosamente a no ser que queramos llenar la pantalla de bolas. Con música de Tamayo Kawamoto, este popular arcade llegó a miles de salones, consolas y ordenadores. Por cierto, a las chicas les encantaba este juego.

POWER SURGE 1988
INNOVATIVE CONCEPTS IN ENTERTAINMENT INC. - Arcade

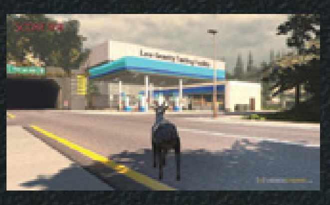


El aspecto gráfico de este arcade corresponde más bien a los años 1981-83 y supone una paradoja respecto a su año de publicación. A lo que vamos: manejamos una centella eléctrica propagada por un soldador en una placa que cuenta con un circuito integrado. Nos movemos por él entre resistencias, interruptores, condensadores y demás componentes electrónicos salvando obstáculos y peligros. Os podemos asegurar que es el único juego que conocemos con estas características.

JUEGOS INDIE: LEJOS DEL "MAINSTREAM"

En el período más reciente de la historia de los videojuegos han surgido distintos senderos en cuanto a tendencias, plataformas, negocios y público. Ahora mismo hay videojuegos para todo y para todos. Particularmente, algunos juegos indie son especialmente originales y no sólo contemplan aquellas mecánicas tan particulares de los primeros años, sino que van más allá, quedando a la vanguardia conceptual y arriesgando más que las compañías generalistas. Comentemos algunos de estos interesantes títulos.

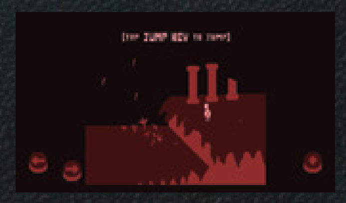
GOAT SIMULATOR 1985
COFFEE STAIN STUDIOS - PC, PS3, XBOX 360



Nada que ver con la Legión. La "broma" atesora ya varias expansiones.

Sí, habéis leído bien: simulador de cabra. Tenemos un mundo abierto para que nuestra cabra salte, corra, embista y lama todo tipo de objetos. Lo que empezó como una broma terminó siendo un juego enteramente desarrollado y comercializado. Y es que en un universo donde hay saturación de simulaciones (delincuencia, deportivas, históricas, ficticias, militares,...), no es de extrañar que alguno se saliera de lo corriente.

DON'T LOOK BACK 2009
TERRY CAVANAGH - PC



Con tan sólo cuatro colores, estamos ante una apuesta tan arriesgada como original. Debemos descender al inframundo para rescatar a nuestra amada. Eso sí, una vez hagamos contacto con ella debemos darle la espalda para que nos siga, pues en el momento en que nos demos la vuelta ella morirá. Un juego que transcurre en dos mitades con unas mecánicas plataformeras *old school*, pero muy personales.

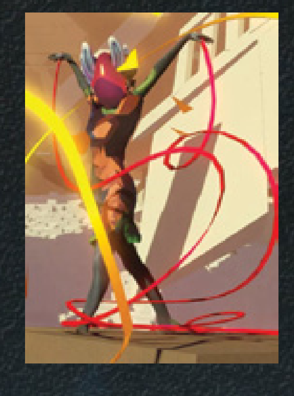
PAPERS, PLEASE 2013
LUCAS POPE - PC

Este juego ha sido etiquetado de "thriller burocrático", y no es para menos. En él nos metemos en la piel de un agente de aduanas a la entrada del ficticio país de Arstotzka. 'Papers, Please' se desarrolla en 1982, tras una guerra con el vecino país de Kolechia. Como inspector de inmigración debemos poner mucho cuidado al examinar los documentos de las personas que van a cruzar la frontera, permitiendo o denegando el acceso. Siempre tratando de evitar atentados terroristas, espionajes, complots y otras amenazas, nuestra baza es la observación y evaluación de documentos y personas. Muy bien valorado por la crítica y los usuarios, este juego resulta único en su género.



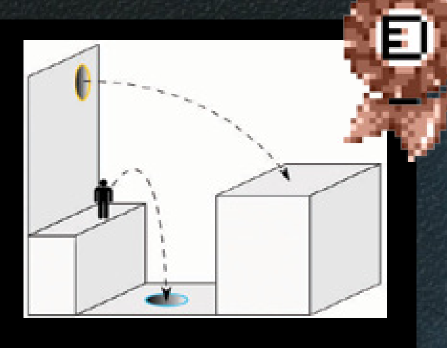
Preocupados por la actualidad. Ningún juego ha tratado tan de cerca el tema político -delicado y actual- de la inmigración como 'Papers, Please'.

BOUND 2016
SANTA MONICA STUDIOS - PS4



Este precioso juego trata sobre una frágil bailarina que tiene que atravesar un mundo onírico con sus gráciles movimientos y delicadas acrobacias. Con un *motion capture* realizado por profesionales de la danza y la gimnasia rítmica, esta obra de arte apuesta fuerte por los valores estéticos y lo subjetivamente bello. Simplemente, una *delicatessen*.

PORTAL 2007
VALVE - PC, PS3, XBOX360



Podemos decir que, en los últimos años, este prodigioso juego de primer nivel (AA/ AAA) es una de las apuestas más arriesgadas para un segmento tan aparentemente conservador. Usando unas mecánicas complicadas basadas en abrir "agujeros dimensionales" de entrada y salida, 'Portal' resulta casi un experimento para los más audaces.

VIRTUAL SILENCE 2008
VIRTANEN - PC

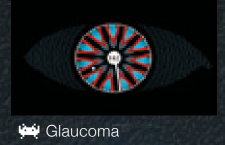


En este extraño juego deambulamos por unos laberintos a modo de "tratamiento psicológico", intentando averiguar qué sucede en la mente de un niño autista. Lo realmente original son las mecánicas empleadas: a través de los mandos cambiamos colores, fondos o plataformas incluso. Un viaje fantástico que supone ir a contracorriente con las tendencias habituales en este tipo de juegos. Es corto y os encantará.

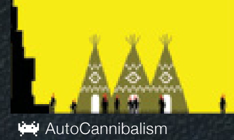
NATION OF REINCARS 2010
KRIMELO - PC



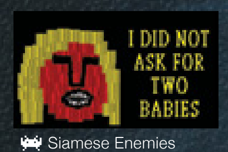
Sin lugar a dudas, este desconocido autor independiente posee un ramillete de juegos tan extraños y exóticos que casi podríamos dedicarle un capítulo entero. En el juego que nos ocupa debemos escoger unos animales en orden correcto para ir sorteando los distintos escenarios. Cuando uno de ellos muere, seleccionamos el siguiente. Dependiendo de los peligros y el trazado, nuestras estrategias serán diferentes con base en las habilidades de cada animar (volar, reptar, trepar, saltar, etc.). La sorprendente creatividad de Krimelo ha dado lugar a otros videojuegos absolutamente inclasificables como 'AutoCannibalism', donde debemos investigar un virus mortal dentro de una tribu de caníbales, o 'Siamese Enemies', en el que tendremos que jugar a dobles con nuestro hermano siamés, librando una lucha encarnizada y fraticida. Pero el que se lleva la palma es 'Glaucoma', un juego relacionado con la visión y las enfermedades oculares. Todos ellos, creados en 2010. Desde aquí os invitamos a que los probéis y descubráis sus mecánicas y contenidos.



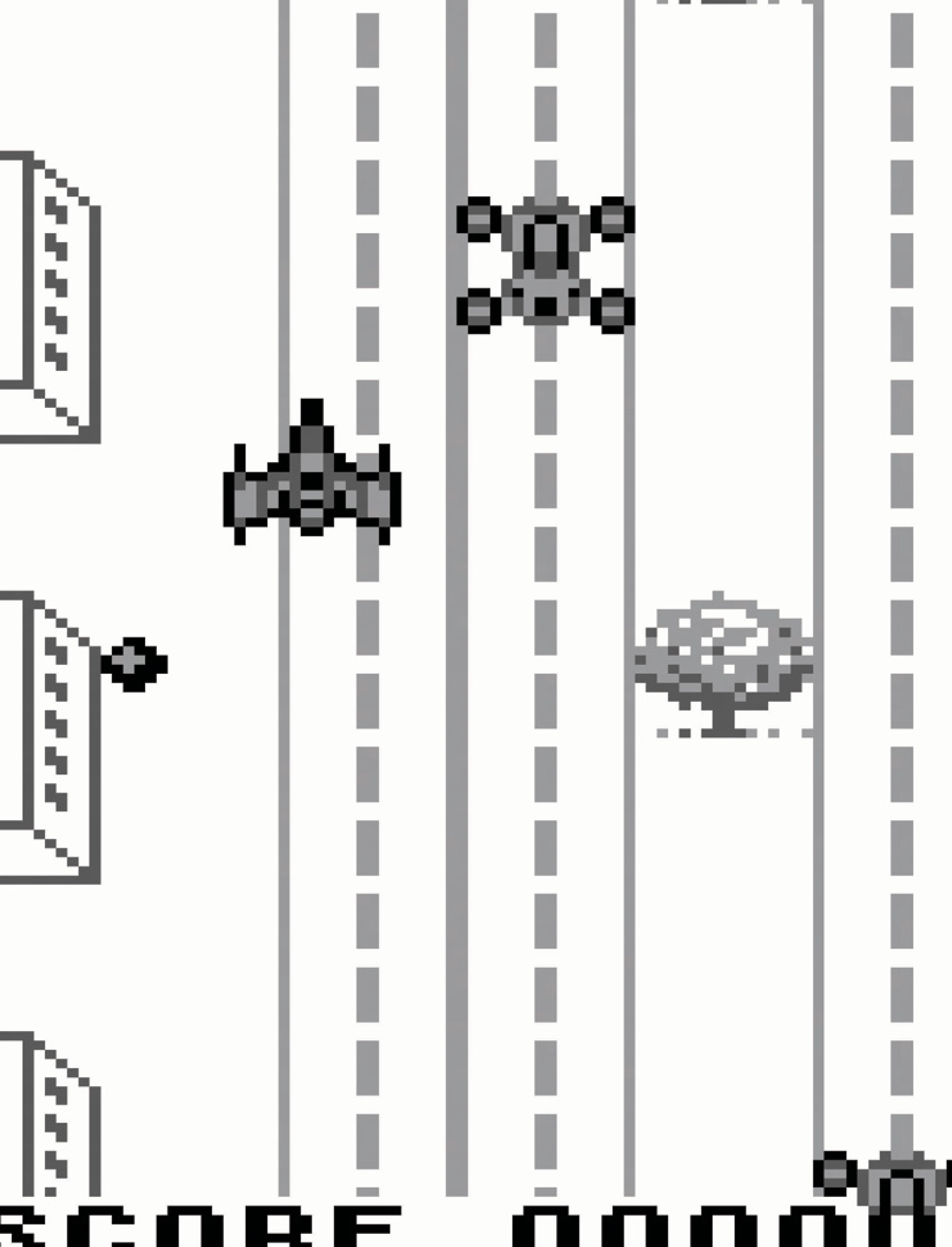
Glaucoma

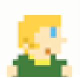


AutoCannibalism



Siamese Enemies


SCORE



¿Shooters en portátil? 'SolarStriker' fue uno de los pocos matamarcianos que llegaron hasta Game Boy, compartiendo catálogo con pesos pesados como 'Gradius', 'R-Type' o el impresionante y algo más desconocido 'Chikyuu Kaihou Gun ZAS'.

SolarStriker



SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1990
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: *****

Uno de los primeros juegos que pude disfrutar junto a mi hermano, en nuestra flamante y navideña Game Boy, fue este 'SolarStriker'; un matamarcianos con la sencillez como bandera, que no sorprendía en ninguno de sus aspectos, pero que encajaba perfectamente en la filosofía de lo que debía ser un juego para una portátil: directo y al grano.

La historia era lo de menos, lo importante era que se trataba de un matamarcianos de corte vertical, con seis niveles, un buen puñado de enemigos a los que abatir, y un control y una mecánica más sencillos que el mecanismo de un chupete. El juego no pasará a la historia: no deja de presentar gráficos minimalistas con alguna que otra ralentización, una banda sonora de lo más normalucha (excepto determinados acordes), y un nivel de dificultad no demasiado alto que provoca que, con poco que entrenemos, podamos llegar al final sin demasiado esfuerzo, sobre todo si derrotamos a los dos últimos jefes finales contando con un buen número de vidas extras en nuestro arsenal.

Lo bueno del juego reside precisamente en la acción sin contemplaciones y la acción directa que el equipo de desarrollo supo imprimir al pequeño cartucho para la 'ladrillo' de Nintendo. Un sistema de armas muy simple, en el que sólo podremos aumentar el poder de nuestro disparo recogiendo unas cápsulas (de un disparo a dos, de dos a tres, y de tres a una especie de poderosos cohetes), redondean esta experiencia más propia de mediados de la década anterior que de los recién estrenados 90.

No fue juego de lanzamiento de la consola, pero podría haberlo sido perfectamente, tanto por tecnología —bastante por detrás de lo que ya se estilaba en una consola con casi un año de vida en el mercado— como por ser un género que no se prodigó, por desgracia, en Game Boy.

Sea como fuere, fue grande mi sorpresa cuando me enteré de que el productor del juego fue ni más ni menos que el gran Gunpei Yokoi, quien seguramente dio la tabarra a los jerifaltes de Nintendo para conseguir que le dieran un equipito de desarrollo con el que crear este videojuego para su amada máquina. Por eso, cada vez que ahora me termino el juego, disfruto de lo lindo con la corta secuencia de créditos, acompañada del que es seguramente el mejor tema de la banda sonora del juego, y recordando a un creador que por desgracia vio truncada su vida demasiado pronto. ¡Qué maravillas te hubieran esperado, Gunpei! ¡Qué maravillas!

HORROR EN 8 BITS

SÍ, HABÍA JUEGOS DE TERROR EN LOS OCHENTA

El miedo. Ese sentimiento con la capacidad de hacernos gritar, temblar, buscar un escondite seguro (como las sábanas que usábamos de niños) o que incluso puede llegar a dominar nuestra existencia. Un sentimiento, por otra parte, natural a la condición humana, que nos ayuda a sentirnos vivos gracias a la inyección de adrenalina que insufla en nuestras tranquilas vidas y que, para los más osados, supone incluso un placer en su vertiente recreativa.



Por: imsai8080



No es lo que parece. Aunque la imagen pueda resultar inquietante, 'Monster Bash' no era más que un divertido y simpático plataformas que producía más adicción que terror.

Aunque pueda parecer un fenómeno relativamente reciente -muchos aficionados suponen equivocadamente que el canguelo en los videojuegos comenzó con 'Alone in the dark' (1992, Infogrames), 'Resident Evil' (1996, Capcom) y 'Silent Hill' (1999, Konami), el objetivo de asustar o al menos inquietar al jugador ha existido en el medio desde su mismo origen. Otra cuestión es que, con los limitados medios técnicos de los que se disponía en aquel entonces, se consiguiera algo más que un leve sobresalto en el jugador. Títulos como 'Monster Bash' (1982, Sega) o 'Haunted House' (1982, Atari) se servían de una ambientación supuestamente terrorífica como simple excusa para ofrecernos un juego cuyo fin no era precisamente poner en tensión al jugador. Otros como 'Texas Chainsaw Massacre' (1983, Wizard Video Games), 'Halloween' (1983, Wizard Video Games) o 'Friday the 13th' (1985, Domark) empleaban el "slasher" del momento para empaquetar productos de una calidad ínfima que, más que miedo, produjeron carcajadas en el pobre incauto que pagó por revivir digitalmente la violencia explícita que le hizo gozar en el cine. Creedme, un simple vistazo a los sprites de estos tres juegos hacen reír a cualquiera en su día más triste.

Llegados a este punto del artículo, seguro que os surgen algunas dudas. ¿Pero entonces existió algún juego que realmente consiguiera al menos inquietar al jugador, antes de la llegada de los grandes del survival horror? ¿Hubo algún título en los sistemas de 8 bits que lograra generar una sensación de desasosiego en el aficionado? ¿Qué desayunaba Jason Voorhees para tener esa fuerza y aguantar lo que aguantaba? ¿Hubiera podido hacer algo Freddy Krueger con esta nueva generación de chavales saturados de Red Bull y Monster o habría acabado en la cola del paro? ¿Da más miedo ver 'Expediente Warren' (2013, James Wan) o pensar en Donald Trump como presidente de los EUA?

Ante estas cuestiones existenciales, me vais a permitir que me centre en las dos primeras, más que nada porque esto es una revista de videojuegos y quiero que me dejen escribir otra vez. Efectivamente, entre tanto videojuego interesado y mediocre que decía contener temática no apta para usuarios asustadizos, surgieron una serie de títulos que lograron ponernos los pelos de punta con muy poco. Algunos incluso conseguían que diéramos un respingo en el asiento o que -directamente- apagásemos nuestro sistema de entretenimiento para seguir en otro momento con más iluminación natural y menos ruidos extraños procedentes del piso de arriba.

Por supuesto esta lista es completamente subjetiva, basada en mi pasión hacia el género del terror, mis experiencias y los recuerdos lúdicos más claros que conservo. Agarraos a vuestros asientos, preparad una manta para taparos los ojos justo cuando parezca que va a pasar algo y disfrutad de esta recopilación de juegos terroríficos para los sistemas de ocho bits que SÍ dan miedo. ¡Comenzamos!

3D Monster Maze



Tanto con tan poco. El título que forzó los límites del modesto ZX81 (necesitaba una ampliación de 16 KB para funcionar) sigue, a día de hoy, tan bien considerado como lo estuvo en su momento, manteniendo todavía su frescura y capacidad de generar desasosiego en el jugador.

La historia nos sitúa en una especie de atracción de feria en la que se nos propone entrar en un laberinto donde hay un peligroso Tyrannosaurus Rex paseando como Pedro por su casa (ríete tú de los deportes extremos de hoy en día). Por supuesto, antes de entrar en el laberinto el feriante nos deja claro que entramos bajo nuestra responsabilidad, y que si servimos como merienda para el bicho no aceptan reclamaciones. Nuestro objetivo será salir con vida del laberinto, evitando encontrarnos con el hambriento "animalico". Si lo conseguimos, nuestra puntuación aumentará y seremos transportados a otro laberinto generado aleatoriamente, y así hasta el fin de nuestros días. Como en la serie de animación "Dragones y Mazmorras", pero más sórdido...

'3D Monster Maze' nos muestra una vista en primera persona a través de la cual vamos visitando las distintas estancias del laberinto, mientras leemos los mensajes que aparecen en la parte inferior de la pantalla. La suavidad con la que el título se mueve, y especialmente esos textos que nos avisan de si el Rex está parado, andando, siguiéndonos o justo detrás nuestro, listo para hincarnos el diente, son los que generan esa sensación de tensión constante en el jugador. Si os encontráis al dinosaurio de frente, os aseguro que el bote que daréis en vuestro asiento será de los que hacen época. Y eso que los gráficos son parcos en detalle: todo son bloques y se emplean únicamente tres colores (blanco, gris y negro). Pero nadie dijo que el miedo tuviera requerimientos mínimos, y esta maravilla de Malcom Evans es la prueba fehaciente de ello. Probadlo si os atrevéis.

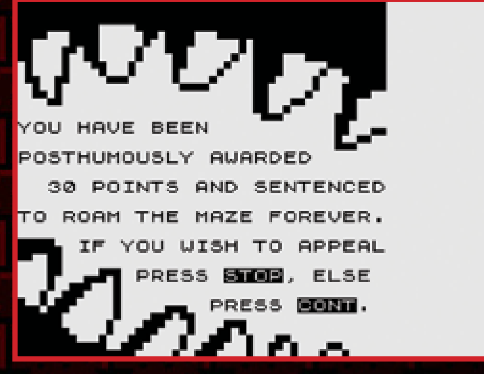
FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Malcom E. Evans

Sistema:
Sinclair ZX81

Año de lanzamiento:
1981

Nivel de terror:
Bastante más alto de lo que puedas imaginar...



Horror ultrapixelado. Con solo 16 KB, Malcom Evans parió un título que hoy en día mantiene sobradamente el tipo. Los encuentros con el monstruo son épicos.

Uninvited

Eslabón perdido entre las aventuras conversacionales y las aventuras gráficas que partieron el bacalao en los noventa, 'Uninvited' es una obra atemporal que apuesta por un buen guión y un ritmo muy diferente a los títulos a los que estábamos acostumbrados en aquellos años.

'Uninvited' cuenta la historia de un hombre que despierta tras un accidente de coche justo en frente de una casa con un aspecto bastante siniestro. Sin noticias de nuestro hermano, que viajaba como copiloto, el único paso lógico parece adentrarse en aquella oscura mansión para encontrar la solución a este misterio y buscar ayuda. A medida que vamos atravesando la casa nos daremos cuenta de que algo oscuro ha ocurrido ahí, relacionado con la magia negra, y de que si no encontramos pronto a nuestro hermano y salimos de la casa, terminaremos convirtiéndonos en una de las criaturas que pululan por ese entorno maldito. Una historia bastante trillada que, sin embargo, tiene en 'Uninvited' una puesta en escena excelente.

Y es que el empleo de un interfaz similar al que conocimos posteriormente en aventuras gráficas como 'Maniac Mansion' (1987, Lucasfilms Games) permitió una mayor profundidad en la historia y, por consiguiente, una mayor inmersión del jugador. Un título que, si bien no cuenta con demasiados sustos, hace un uso bastante inteligente de sus capacidades para aferrarse al terror psicológico como medio para enganchar al jugador. Sorprendentemente, es un juego muy poco reconocido.



¿Precursor de Silent Hill? Evidentemente, no, pero guarda ciertos puntos en común en su argumento.

FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Mindscape/Icom

Sistema:
C64, NES

Año de lanzamiento:
1986

Nivel de terror:
Escalofríos garantizados.

Forbidden Forest

Ya desde sus orígenes, el Commodore 64 comenzó a destacar por el magnífico chip de sonido SID y sus tremendas posibilidades. En 'Forbidden Forest' tenemos un buen ejemplo de cómo aprovechar las capacidades sonoras de una máquina para no sólo mantener la tensión en el jugador, sino también para que experimente diferentes sensaciones a lo largo del juego.

En el título de Paul Norman controlamos a un aguerrido arquero que decide adentrarse en el legendario Bosque Prohibido, infestado de terribles criaturas sacadas de nuestras pesadillas más profundas, con el fin de acabar con el actualmente popular Demogorgón (si todavía no has visto 'Stranger Things', no sé a qué estás esperando).

Realmente 'Forbidden Forest' es poco más que un aseado y adictivo arcade, que logra sumar puntos extra gracias a algunos efectos gráficos y su sensacional sonido. Aunque gráficamente no sea un título destacable, el uso del zoom con el que algunas criaturas nos sorprenden y la forma amenazante en la que ciertos bichos se nos acercan provocarán escalofríos en más de uno, sobre todo si, como es mi caso, ODIAS las arañas y las avispas con toda tu alma. En los momentos de combate, la melodía conseguirá mantenernos alerta, cambiando adecuadamente a un tema más tranquilo cuando hayamos superado una acometida de enemigos

Mención especial merece la batalla final con el Demogorgón (espectacular, aunque sólo se empleen FX para crear tensión) y el hecho de que este título fuera de los pioneros en mostrar sangre en un videojuego. De esos juegos que probamos en una tarde tonta y son capaces de entretenernos durante horas.

FICHA SANGRIENTA:

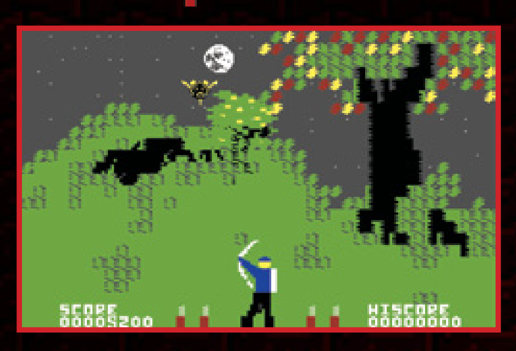
Compañía/Programador:
Cosmi Corporation / Paul Norman

Sistema:
C64 (también en ordenadores Atari 8 bits)

Año de lanzamiento:
1983

Nivel de terror:
Inquietante. Sobre todo si odias los insectos.







Un arcade con duende. No es muy conocido en nuestro país, pero es un título al que merece la pena echar un vistazo. Esos enemigos en la época debieron ser terroríficos.

Aliens

FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Electric Dreams

Sistema:
C64, C16, ZX Spectrum, CPC, MSX

Año de lanzamiento:
1986

Nivel de terror:
Muy mal rollo. No da ni un instante de tranquilidad.



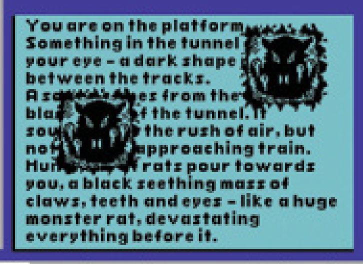
Parco en gráficos y sonidos, 'Aliens' conseguía sin embargo meternos en el universo de Alien de una forma que jamás imaginamos en nuestros queridos micros.

Si '3D Monster Maze' supuso la primera incursión respetable en las 3D de un videojuego del ámbito del terror digital, 'Aliens' confirmó que la perspectiva en primera persona es una de las mejores opciones para que el usuario se sienta dentro de la aventura.

El videojuego de Electric Dreams (no confundir con el primer 'Alien' de Argus Press o la versión americana del mismo) nos introducía dentro de una Nostromo habitada por los terribles Aliens que pudimos ver en su homónimo cinematográfico. Usando la primera persona como vehículo para la inmersión, el jugador debía visitar las distintas habitaciones que componían la nave, eliminando Facehuggers, Aliens y toda la escoria xenomorfa que pudimos ver en el cine, hasta lograr hallar la habitación de la reina madre (nada que ver con la corona británica) a la que debemos acribillar a balazos para poder escapar. Entre tanto, tendremos diversas misiones intermedias a realizar, como restablecer la corriente eléctrica o ir a recoger suministros a la enfermería o a la armería. Con el juego (al menos en la versión inglesa) se incluía un mapa sin el cual la tarea era sencillamente titánica.

Empleando a los distintos tripulantes de la nave y con un punto de mira al más puro estilo de los FPS que años más tarde serían legión, 'Aliens' conseguía crear una sensación de inquietud y temor en el jugador que por entonces pocas veces se había visto. En cada esquina o cada puerta podía estar esperándonos un temible enemigo o lo que es peor, un Alien de considerables dimensiones dispuesto a dejarnos secos. Eso y los escasos sonidos lograban crear una atmósfera ciertamente inquietante, muy a pesar de que el apartado técnico no fuera nada del otro mundo. Una buena muestra de que con buenas ideas se puede crear algo grande sin necesidad de ser técnicamente puntero.





Ritmo pausado. La falta de acción puede echar atrás a un buen número de usuarios. Ellos se lo pierden, pues es una magnífica aventura.

FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
GXT

Sistema:
C64, ZX Spectrum

Año de lanzamiento:
1985

Nivel de terror:
En la parte de aventura por menús lo pasaremos bastante mal.

The rats

Las aventuras conversacionales y sus derivados siempre han requerido de un esfuerzo extra por parte del jugador para poder ser disfrutadas a tope. 'The rats' no es precisamente una excepción, sino uno de los ejemplos más claros de ello, siendo especialmente dura para el jugador no angloparlante. Este hecho convirtió a este excelente programa en una *delicatessen* sólo para ciertos aficionados.

'The rats' (basado en la novela homónima de James Herbert) nos sitúa en un pueblo cualquiera de los Estados Unidos donde estos animalitos han decidido salir y hacerse con el control, merendándose de paso a todo aquel que tenga la desgracia de cruzarse por su camino. No son ratas comunes, teniendo un tamaño bastante considerable y un potente veneno que hace que una mordedura sea equivalente a una horrible y dolorosa muerte. Nuestra misión consistirá en eliminar la plaga de ratas y liberar a nuestro pueblo de acabar siendo poco más que la cuna de la peste. Para ello, el título nos ofrecía una jugabilidad que mezclaba con éxito elementos de aventura a través de menús con toques de estrategia muy variados, donde debíamos tomar decisiones fundamentales sobre cómo afrontar esta plaga.

Estos elementos de estrategia aportaban una amplia dimensión al título, pero el elemento estrella del mismo estaba en los momentos en los que la sirena sonaba y nos poníamos en la piel de un pobre ciudadano a punto de ser atacado por estos bichos. Los cuidados textos y el sonido FX de los latidos de nuestro corazón (amén de la impactante imagen que ilustraba la acción cuando éramos capturados) consiguen poner de los nervios -aún a día de hoy- al héroe más valiente.



Splatterhouse

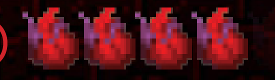
FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Namco

Sistema:
TG-16 (también en Arcade y FM Towns)

Año de lanzamiento:
1988

Nivel de terror:
Crudo. Los tremendos seres a los que nos enfrentamos son su gran baza.



Todavía recuerdo como si fuera ayer aquel verano de 1989 en el que ví por primera vez esta recreativa de Namco. En principio pensé inocentemente que se trataba de un título basado en 'Viernes 13' (1980, Sean Cunningham), una de mis sagas de terror preferidas por aquel entonces. Pero, a medida que iba avanzando, me di cuenta de que era mucho más. Un juego que iba mas allá de las clásicas películas de serie B donde se masacraban adolescentes sin ton ni son, para ofrecernos un espectáculo dantesco y terrorífico a partes iguales. Afortunadamente y gracias a un amigo pude disfrutar incontables horas a la magnífica adaptación para TurboGrafx-16, que es la que ilustra este artículo.

'Splatterhouse' nos cuenta la historia de Rick y Jennifer, una parejita que, en una noche lluviosa, tiene la desgracia de entrar en una mansión habitada por criaturas del averno y un científico loco con muchas ganas de jugar a ser Dios. Estos seres demoníacos secuestran a Jennifer y dejan medio muerto a Rick, quien en ese momento recibirá una proposición que -por desgracia- no podrá rechazar: una pequeña posibilidad de rescatar a Jennifer a cambio de usar una máscara con poderes sobrenaturales y malas intenciones.

Aunque 'Splatterhouse' no dejaba de ser un sencillo beat´em up en 2D, la gran variedad de enemigos, armas, situaciones y el excelente diseño de niveles conseguían mantenernos atrapados para descubrir qué había pasado con Jennifer . Técnicamente notable (las melodías eran especialmente tétricas y los FX, muy potentes), el mundo infernal, podrido y lleno del mal más puro al que conseguía transportarnos lo hace uno de los mejores exponentes del género en aquellos años.





Un juego "visceral". 'Splatterhouse' nos regaló unos gráficos con mucha 'chicha'. Ideal para jugar mientras cenas.

Chiller

¿Qué hace un juego que no es estrictamente de terror en este listado? La inclusión de 'Chiller' se debe a que es uno de los primeros videojuegos en los que se explotó un subgénero concreto del género de terror que por aquel entonces comenzaba a tener muchos adeptos: el gore.

Y es que 'Chiller' era una auténtica carnicería sin sentido, una de las características que mejor definirían este respetable subgénero cinematográfico. El objetivo a cumplir en esta macabra pieza de software no era otro que torturar salvajemente a unos prisioneros mediante el control de una mirilla, al más puro estilo 'Operation Wolf '(1987, Taito). Desde agujerear las distintas partes de sus cuerpos, pasando por clavarles cuchillos o activar diversas máquinas de tortura, el programa era bastante bestia para lo que estábamos acostumbrados por aquel entonces. Pocos eran los enemigos capaces de hacernos frente en el juego, por lo que el título se convertía en un *tour de force* por ver quien masacraba más rápido y mejor. Aún siendo una barbaridad que podría haber levantado una enorme polémica entre los protectores de la moral, la débil posición del mundo del videojuego en aquellos años posteriores al *crash* de 1983 evitó que se generara demasiado ruido a su alrededor.

Dudo mucho que este videojuego sea capaz de asustar a nadie, pero si sois de estómago delicado tal vez sería mejor que pasaseis a otro programa algo menos salvaje. Eso sí, os perderíais un título muy divertido y cafre, con bastante humor negro.

FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Exidy

Sistema:
Arcade (conversión censurada hasta las trancas para NES)

Año de lanzamiento:
1986

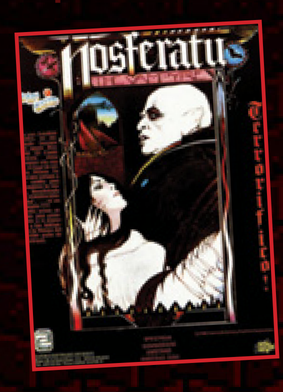
Nivel de terror:
Ninguno. Pero si os gusta el gore, gozaréis con él.





Masacre. Un gran título para esos días en los que el trabajo se nos pone cuesta arriba y la raza humana conspira contra nosotros. Relaja más que una sesión de yoga.

Nosferatu the Vampyre

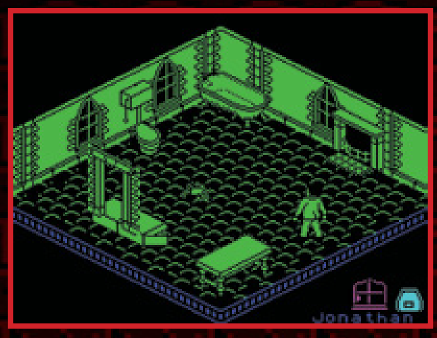


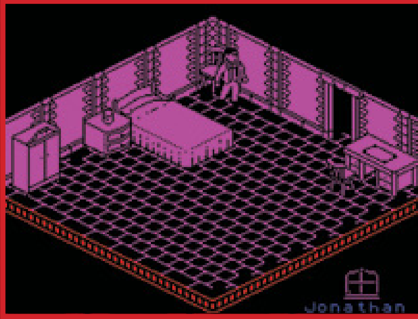
Basada directamente en la película protagonizada por Klaus Kinski en 1979, 'Nosferatu' es un título complejo, lleno de detalles y realizado con un gusto exquisito. Aún con las limitaciones del ZX Spectrum, el juego lograba que nos metiésemos en la historia y que una fría gota de sudor recorriera nuestra espalda mientras visitábamos las distintas estancias, a través de un magistral uso de la técnica Filmation.

Siguiendo las directrices marcadas por la cinta de Werner Herzog, controlábamos a Jonathan Harker en su lucha contra el temible vampiro y su desesperado intento de salvar a su amada Lucy de las terribles criaturas de la noche que la acechaban.

Uno de los detalles que más sorprendieron en la época es la división del juego en tres partes bien diferenciadas, cada una con sus diferentes objetivos, personajes y tareas a realizar. Una bestialidad que ahora mismo parece una ridiculez pero que, en su momento, suponía un juego de una duración enorme. Otro de los detalles más importantes es el paso del día a la noche y la necesidad de cumplir la misión en un tiempo límite, lo que conseguía causarnos más angustia que los propios engendros con los que nos veíamos las caras. Especialmente interesante era la batalla final contra el vampiro, uno de los momentos cumbre del escaso bagaje terrorífico del que hacía gala el ordenador de Clive Sinclair.

Aunque como digo el juego era una maravilla, había un apartado especialmente terrorífico: su banda sonora. No, no es que estuviera bien realizada o fuera inquietante, es que era directamente insoportable. Hasta los mejores escribas cometen algún error, y en el caso de Piranha fue sin duda el sonido de este clásico de las videoaventuras ochenteras.





¿De verdad da miedo? Que no os engañen sus desfasados gráficos. Su ambientación es magnífica y os mantendrá en tensión durante buena parte de la aventura.

FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Piranha

Sistema:
ZX Spectrum, CPC, C64

Año de lanzamiento:
1986

Nivel de terror:
Su buena ambientación es la clave para manteneros en tensión.

Sweet Home





De un tiempo a esta parte, 'Sweet Home' ha conseguido una fama fuera del país del sol naciente que jamás hubiera soñado. Uno de los videojuegos de terror más jugados en los años ochenta (si nos atenemos a la caterva de aficionados que aseguran haberlo jugado en su época), cuenta desde hace unos años con una excelente traducción al inglés que lo pone en bandeja de plata para el aficionado Gaijin.

Basado en una cinta del mismo título dirigida por Kiyoshi Kurosawa, 'Sweet Home' nos pone en la piel de un equipo de investigación que decide entrar en la mansión abandonada de Ichiro Mamiya -un controvertido y genial artista que desapareció en extrañas circunstancias- en busca de su impresionante obra. Una vez dentro, el grupo queda atrapado en la casa por un espectro que amenaza con acabar con sus vidas, por lo que todos deberán colaborar para hallar una forma de salir y descubrir qué ocurrió en aquella casa.

Con perspectiva cenital y grandes dosis de RPG, 'Sweet Home' presenta varios aspectos revolucionarios (controlar a varios personajes distintos, poder acabar la aventura a pesar de haber tenido bajas en el equipo, o tener distintos finales) que consiguieron establecer las directrices básicas del género. Su importancia en la creación de 'Resident Evil' y 'Silent Hill' es incuestionable, compartiendo este honor con el propio 'Alone in the dark'. Un gran videojuego que os mantendrá pegados a la pantalla y que conseguirá que deis más de un respingo en vuestra cómoda silla.

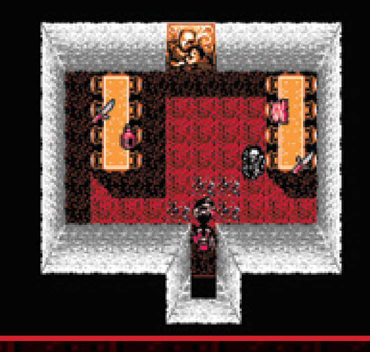
FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Capcom

Sistema:
Famicom

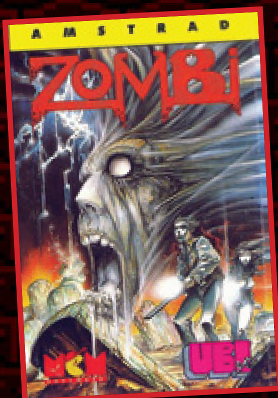
Año de lanzamiento:
1989

Nivel de terror:
El padre de Resident Evil. Poco más que decir.



De raza le viene al galgo. Muchos de los elementos que posteriormente veríamos en el clásico de Capcom ya se encontraban en esta maravilla adelantada a su tiempo.

Zombi



Antes de meterse a lanzar como churros juegos llenos de bugs y de lo más convencional, Ubisoft apostaba por productos de gran calidad aunque bastante minoritarios. Este 'Zombi' fue su primera obra, donde decidieron salirse de la línea marcada por otras compañías para realizar un título sensacional en todos los aspectos.

Claramente basada en la película 'Dawn of the dead' (1978, George A. Romero) y con una preciosa portada de Azpiri en la edición española, Zombi nos situaba en un apocalipsis zombie al que teníamos que sobrevivir. Encerrados en un centro comercial, nuestra misión es conseguir la gasolina necesaria para volar hacia tierras más seguras, explorando para ello la gran superficie en la que nos hallamos.

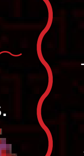
FICHA SANGRIENTA:

Compañía/Programador:
Ubi Soft

Sistema:
CPC, ZX Spectrum, C64, Amiga, Atari ST, DOS, NES

Año de lanzamiento:
1986

Nivel de terror:
Tremendo. No os lo perdáis.





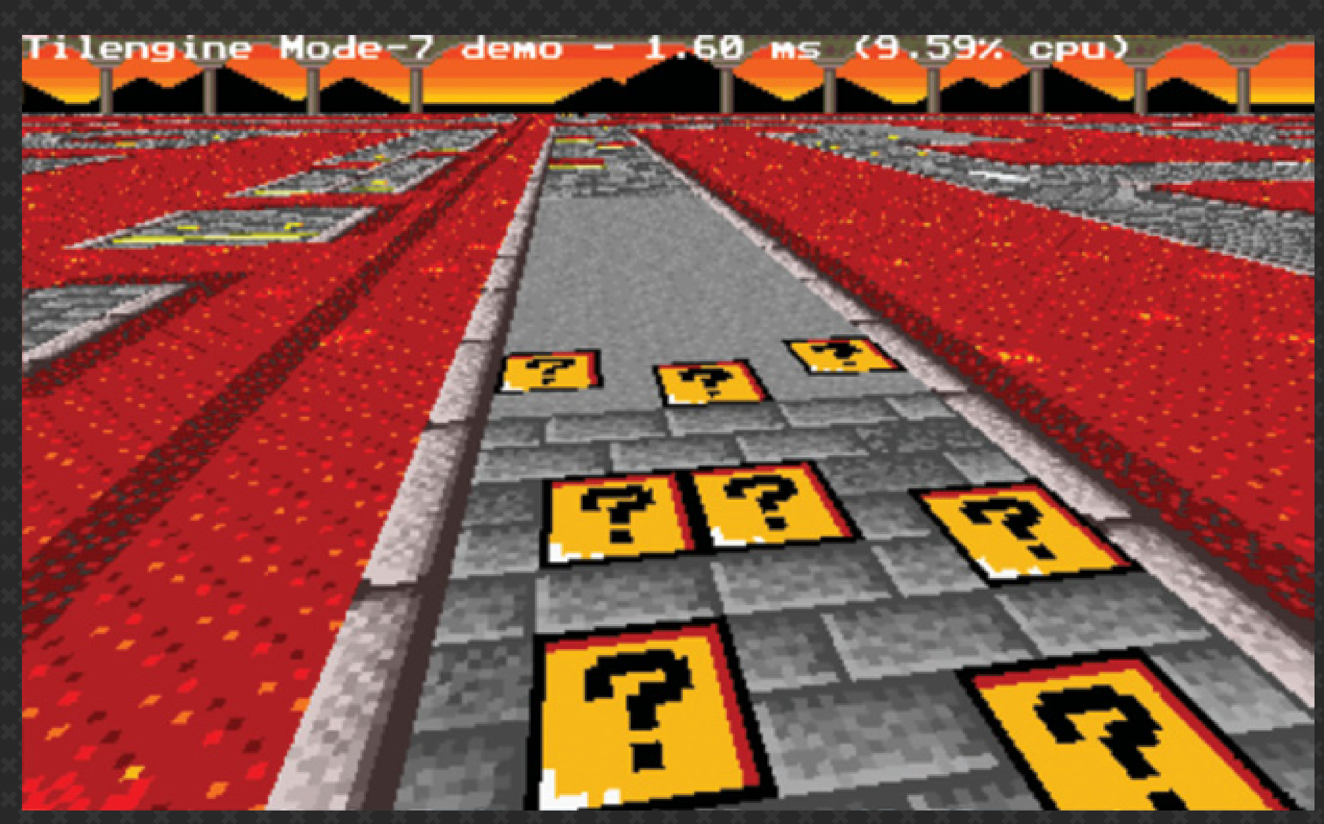
Ubi empieza con buen pie. Una aventura excelente que anticipaba el futuro éxito de los juegos *point and click*.

Con un sistema de iconos muy cómodo y un apartado gráfico monocromo pero muy cuidado, 'Zombi' conseguía que nos sintiésemos protagonistas en esta historia de muertos vivientes y casquería. El control de los cuatro miembros del grupo, las distintas tareas a realizar durante el juego y la inteligente resolución de puzles mezclada con combates en tiempo real, garantizaban la diversión durante meses. Si os gustan las películas de este género, deberíais probarlo SÍ o SÍ.

PROGRAMANDO con TILENGINE

¿Recuerdas los tiempos en los que en las revistas podías encontrar listados de juegos que podías teclear en tu ordenador y jugar? ¿Qué te parecería poder volver a teclear tu propio juego —o copiar y pegar, o lo que quieras— como antaño, y de paso aprender los rudimentos de la creación de un pequeño título desde cero? Pues vente con nosotros y diviértete aprendiendo a programar tu propio juego retro.

Por: Vampirro 



Efectos reconocibles. Tilengine está pensado no sólo para trabajar con tiles sino para hacer fácil diseñar juegos con el famoso modo 7 de la SNES.

¿Te gustaría crear juegos pero no sabes ni por dónde empezar? Aunque ya hay mucha documentación en la red, en RetroManiac vamos a intentar ayudarte a dar tus primeros pasos utilizando Tilengine, una librería gráfica muy interesante y sencilla de utilizar que te servirá para dar tus primeros pasos en este apasionante mundillo.

Como una explicación muy detallada sería inviable -se iría media revista con ella-, vamos a explicar un poco cómo funciona Tilengine y cuál es su filosofía, de forma que puedas utilizarla en tus propios proyectos de juegos retro.

Qué es Tilengine

Tilengine es un motor gráfico diseñado para trabajar "al estilo retro", es decir, no sólo intenta parecer retro sino que está pensado para hacerlo usando técnicas típicas de juegos retro. No porque se necesite por límite de procesamiento o memoria, sino porque nos gusta y porque nos divierte. También trae de serie implementados varios efectos gráficos muy interesantes que simulan algunos modos clásicos de máquinas míticas como el modo 7 de la SNES.

Tilengine es "sólo" un modo gráfico para hacer juegos de estética 8 y 16 bits. Tiene limitaciones a propósito como por ejemplo reducir la paleta de colores de cada elemento gráfico a 8 bits de profundidad -es decir 256 colores- en vez de usar RGB -eso sí, cada elemento puede tener su propia paleta-, o limitar el número de sprites y animaciones con las que trabajar desde el principio -eso sí, dicho límite lo pones tú-.



Por lo tanto, Tilengine es ideal para hacer juegos con técnicas de hace más de 20 años pero en máquinas actuales -nada de ensamblador, todo lenguaje de alto nivel-.

Esqueleto de una aplicación Tilengine

Lo primero que veremos será un esqueleto mínimo de lo que necesita un juego con Tilengine para poder funcionar. Básicamente, lo que hay que hacer es inicializar el motor con cosas como el tamaño de la ventana, cuántos layers o capas vamos a usar -imagina un juego con tres niveles de scroll parallax. Cada nivel podría ser un layer, más uno más por ejemplo para los sprites-, y cuántos sprites y animaciones vamos a poner al mismo tiempo -lo de las animaciones ya veremos más adelante lo que es-.

Una vez inicializado, tendremos que crear una ventana donde pintar las cosas indicando si lo queremos a pantalla completa, si queremos que por defecto vaya a 60 fps…

Y ya cuando tenemos nuestro motor inicializado y nuestra ventana creada, podemos pintar lo que queramos en ella. Pero como esto es un juego, tenemos que reaccionar a los eventos del jugador, así que creamos un bucle para tratar en cada frame el estado de nuestro juego y las órdenes del jugador. Finalmente, cuando este solicita salir, liberamos los recursos gastados y listo. Esto, en código se traduce a algo así:

```
TLN_Init(WIDTH, HEIGHT, NUM_LAYERS, MAX_SPRITES, NUM_
ANIMATIONS);
TLN_CreateWindow(NULL, CWF_VSYNC);
// CWF_VSYNC es 60 fps
while (TLN_ProcessWindow()) {
// El bucle del juego
} // while
TLN_DeleteWindow();
TLN_Deinit();
```

Pintar sprites en Tilengine

Para pintar un sprite, se necesita por un lado el fichero con formato, por ejemplo, .png —¡ojo! Profundidad de color de 8 bits—, y un fichero de texto. La idea del fichero de texto es poder definir distintos fragmentos dibujables dentro del fichero gráfico y darles un nombre. Por ejemplo, veamos un fragmento del fichero `FireLeo.png` que viene con Tilengine:



Bien, si os fijáis se definen 5 posiciones distintas, con dos naves enfrentadas, así que nuestro descriptor de sprites, es decir, el fichero `FireLeo.txt` tendrá lo siguiente:

```
leo1 = 0 0 32 16
leo2 = 0 16 32 16
leo3 = 0 32 32 16
leo4 = 0 48 32 16
leo5 = 0 64 32 16
enemy1 = 32 0 32 16
enemy2 = 32 16 32 16
enemy3 = 32 32 32 16
enemy4 = 32 48 32 16
enemy5 = 32 64 32 16
```

Como podéis ver, en este fichero se divide al fichero gráfico en fragmentos donde le indicas la coordenada donde empieza y dónde acaba, y le das un nombre —este nombre sólo sirve para aclararnos nosotros, a Tilengine sólo le interesa saber que el sprite en posición 0 tiene las coordenadas ([0,0] - [32,16]).

Una vez que tenemos el fichero y su descriptor, a nivel de código se dibujaría de la siguiente manera:

```
TLN_Spriteset sprite;
// La variable donde guardamos los sprites de disco
sprite = TLN_LoadSpriteset(<pathDondeEstéElSprite>);
// Cargamos en la variable el fichero de disco
TLN_ConfigSprite(<spriteID>, sprite, 0);
// Decimos de dónde saldrán los sprites de <spriteId>
TLN_SetSpritePicture(<spriteID>,<numSprite>);
// Le decimos qué sprite concreto es
TLN_SetSpritePosition(<spriteId>, posX, posY);
// Indicamos dónde va en pantalla
```

Siendo `<spriteID>` el identificador por parte de Tilengine del sprite —cuando creamos la ventana le damos un número de sprites en pantalla. Pues uno de esos. Si hemos dicho que va a haber 10 sprites, pues `<spriteId>` irá de 0 a 9.

`<numSprite>` es el identificador de tipo de sprite. Es decir, en el fichero .png y .txt donde tenemos nuestros sprites. Así que si en un .png hay 20 sprites diferentes definidos, estos se identifican del 0 al 19 y en `<numSprite>` indicaremos cuál de esos 20 es el que vamos a poner en `<spriteId>`.

Pintar animaciones en Tilengine

Una animación no es más que una sucesión de sprites en el tiempo. Podemos controlar esto desde el código o podemos utilizar la utilidad de animaciones que nos ofrece Tilengine. En muchos aspectos es exactamente igual que los sprites, es decir, se necesita un fichero gráfico con su correspondiente fichero .txt definiendo dónde está cada sprite y cuánto ocupa. La diferencia

esta vez está en un nuevo fichero, spriteJugador.sqx, donde definimos la animación en sí. Por ejemplo, este es el contenido de simon.png que viene en los ejemplos de Tilengine:



Y este el contenido de simon.txt:

```
idle = 0 0 32 48
walk1 = 32 0 32 48
walk2 = 64 0 32 48
walk3 = 96 0 32 48
walk4 = 128 0 32 48
walk5 = 160 0 32 48
walk6 = 192 0 32 48
jump = 224 0 32 48
```

Otra cosa. Que un sprite se define en una posición —por ejemplo, *idle* el primero— no significa que en el .png esté lo primero, sólo has seleccionado un fragmento de ese fichero y le has puesto un nombre en primer lugar, y cualquier referencia a Tilengine al primer sprite definido en el documento lo hará a ese que has puesto el primero.

Bien, sigamos una vez aclarado ese tema. El contenido de simon.sqx es:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<sequences>
  <sequence name="walk" delay="10" loop="0">
        1,2,3,4,5,6,0
  </sequence>
</sequences>
```

Es decir, es simplemente un formato xml. Aquí lo que hacemos es darle un nombre a la animación —concretamente, "walk"—, indicando que cada fotograma irá rotando cada 10 frames. Y la secuencia es, del fichero simon.txt, los sprites definidos en posición 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 0. Fijáis que aquí que al de la posición 0 le hayamos puesto "idle" de nombre en el .txt no le afecta, la animación termina con él se llame como se llame. Eso sí, el nombre que sí es importante aquí es el de "walk", el que le hemos puesto a la animación.

Bien, en código, una animación se hace de la siguiente manera:

```
TLN_Spriteset spriteSet;                    //
variable para cargar los sprites en memoria
TLN_SequencePack sp;                        //
variable para cargar el fichero de animación
TLN_Sequence seq;                  // variable para
cargar la animación en sí

spritePersonaje = TLN_LoadSpriteset(<pathDondeEsteEl.
txt>);
sp = TLN_LoadSequencePack(<ruta del .sqx>);
seq = TLN_FindSequence(sp, <nombreDeLaAnimación>);
TLN_SetSpriteAnimation(<animacionID>, <spriteId>, seq,
false);
// Aquí hacemos lo que sea, y cuando queramos quitar la
animación:
TLN_DisableAnimation(<animacionID>);
```

En <nombreDeLaAnimación> hemos tenido que poner el nombre que tenga en el .xml —en nuestro caso, "paso"—, en <animacionId> pondremos un identificador de animación. Cuando creamos la ventana, si os acordáis, teníamos que indicar cuántas animaciones distintas a la vez vamos a usar, si dijimos por poner un ejemplo que 6 pues tendrá que ser un valor del 0 al 5.

Esto sirve para cargar la animación, para "pintarla" en pantalla se llama a TLN_SetSpriteAnimation, donde asignas a una de las posiciones de sprites la animación creada, porque aunque sea una animación, cada frame de la animación es un sprite, y por lo tanto tiene que ir en una de las posiciones de sprites que hayamos creado.

Una vez asignada la animación a un sprite esta se ejecutará sin necesidad de tocar en ningún sitio más en la posición que le demos al sprite con TLN_SetSpritePosition —ver cómo pintar un sprite para más información— hasta que llamemos a la función TLN_DisableAnimation.

Poniendo ladrillos: dibujando con tiles

Realmente, TIlengine, como su propio nombre indica, está pensado para usar tiles. No hay ningún problema en usar grandes escenarios en formato .png e ir moviendo el scroll por ellos, pero Tilengine intenta hacernos programar juegos al viejo estilo, y en el viejo estilo no podías ponerle un mapeado de 10 megabytes porque no había máquina que tuviera tanta memoria.

Posiblemente a estas alturas sepas perfectamente lo que es un tile, pero por si acaso… un tile es, por hacer una semejanza, como unas piezas de Lego. En las consolas clásicas y no tan clásicas tenían esta capacidad, es decir, tú defines pequeñas porciones gráficas y montas escenarios juntándolas como si de piezas de Lego se tratara. Así se podía conseguir crear bastos mapeados utilizando una cantidad de memoria muy pequeña, pues cada pantalla podía definirse en un puñado de tiles y una referencia a cada uno.

Entre los ejemplos que vienen con

Tilengine podemos encontrar el siguiente, que seguro que os traerá recuerdos. El fichero se llama `Sonic_md_fg1.png`, y tiene este contenido:



'Herencia' del pasado. Los tiles son como ladrillos o piezas de Lego que permiten ahorrar memoria. Con estos mimbres se puede construir todo un nivel de Sonic.

Con estas piezas se puede construir un escenario bien reconocible de Sonic, pero para ello se necesitan dos ficheros, uno con extensión .tsx y otro con extensión .tmx. Estos ficheros están en formato xml y le sirven a Tilengine para saber cómo pintar un fondo con el fichero .png

El problema es… ¿cómo se pinta un escenario con esta "paleta" de tiles? Hay herramientas para ello, el autor de Tilengine nos comentó que él había usado Tiled, con el cual se generan los dos ficheros que necesita Tilengine, el `Sonic_md_bg1.tmx` y el `Sonic_md_bg1.tsx`. Los ficheros son un poco crípticos, por lo que sin utilizar una herramienta externa como esta es mejor no molestarse ni en mirarlo…

Pero bueno, en cualquier caso, una vez que tenemos estos tres ficheros, ¿cómo funciona Tilengine con ellos? Lo primero es que los tiles, en principio, no están pensados para formar sprites sino fondos y planos de scroll, es una técnica que permite ahorrar mucha memoria al utilizar elementos repetidos de forma secuencial. Por lo tanto, supongamos que queremos hacer un único plano de scroll. El código básico sería tal que así:

```
enum  {
LAYER_FONDO,
MAX_LAYER
};

TLN_Init (WIDTH,HEIGHT, MAX_LAYER, NUM_SPRITES, NUM_
ANIMATIONS);
TLN_Tileset tileset = TLN_LoadTileset (<fichero.tsx>);
TLN_Tilemap tilemap = TLN_LoadTilemap (<fichero.tmx>,
<nombreDelMap>);
TLN_SetLayer (LAYER_FONDO, tileset, tilemap);
TLN_SetLayerPosition (LAYER_FONDO, <posicionX>,
<posicionY>);
```

Y ya está, ya hemos cargado en memoria el tileset y el tilemap y estamos pintando en pantalla la porción visible del mismo según las coordenadas [posicionX, posicionY].

Pintar bitmaps en Tilengine

Si lo que queremos es pintar un bitmap, como por ejemplo una imagen de fondo, o un panel de control o algo similar, es posible que no tenga sentido utilizar tiles para diseñarlo o que sea mucho más sencillo si sólo queremos poner una imagen de fondo y ya y no nos queramos complicar la vida "tileando" una imagen para casarla con el motor.

Tilengine, claro está, también nos lo permite, siendo su código realmente sencillo:

```
TLN_Bitmap fondo = TLN_LoadBitmap(<ruta de la imagen>);
TLN_SetBGBitmap(fondo);
```

Y ya está. Eso sí, recordemos que para que Tilengine dibuje bien el bitmap es necesario que este tenga 8 bits de profundidad de color —256 colores—.

Y… ¿ahora qué?

Bien, ya hemos rascado un poco por encima las posibilidades y cómo funciona a nivel básico Tilengine. No hemos entrado en cómo interpretar la entrada de teclado o cosas más avanzadas como utilizar efectos gráficos, y somos conscientes de ello. Pero no desesperéis, seguid atentos a nuestra web de RetroManiac porque pronto —posiblemente, cuando leas esto, ya esté— publicaremos un tutorial donde, utilizando todo lo que hemos visto aquí, creemos un sencillo videojuego partiendo de cero. Así que… ¡atentos todos a RetroManiac!

Descarga Tilengine desde su web oficial:
www.tilengine.org

¿Quieres diseñar tu propio videojuego?



Muy pronto en tu 'quiosco virtual', un suplemento muy especial con todos los pasos para programar tu propio videojuego en Tilengine.

¡NO TE LO PIERDAS!



La ilustre saga de aventuras gráficas del estudio Revolution Software, con Charles Cecil a la cabeza, cumple 20 años desde su estreno. Con 5 entregas a sus espaldas, la verdad es que podríamos hablar de 'Broken Sword' como toda una institución dentro del género del *point and click*, y no es para menos.

Tampoco deberíamos caer en el error de despreciar sus anteriores obras. Sin duda, fueron las peripecias de George Stobbart y Nico Collard las que catapultaron a la fama al estudio anteriormente conocido con el nombre de Turnvale Limited, pero lo que les precedía también rebosaba calidad por los 4 costados. 'Lure of the Temptress' y 'Beneath a Steel Sky' fueron sus primeros pinitos, sustentados sobre su propio motor para aventuras gráficas, como venía siendo tradicional en el género y la época, llamado Virtual Theatre, y estuvo en uso hasta la segunda entrega de 'Broken Sword'. También tuvieron sus ligeros escarceos con la acción en 'In Cold Blood' (o como se le conoció por aquí, 'A Sangre Fría') para la primera PlayStation, juego que mezclaba planteamientos de aventura gráfica con un pelín de más de acción, que la propia SONY se encargó de apadrinar.

Tras tener que recurrir al *crowdfunding* para llevar a buen puerto la última entrega de las aventuras de George Stobbart, el futuro se presenta esperanzador para Revolution Software, y es que el hecho de que una de las grandes haya sobrevivido durante las horas más oscuras del género es prueba irrefutable del inmenso talento que se esconde en sus oficinas. Y ahora que se vive una segunda juventud en esto de las aventuras gráficas, no podemos más que esperar con gran ilusión su próximo trabajo.

Pero antes vamos a recordar todas las entregas de la que es su obra más conocida, puerta de entrada al género para más de uno - entre los que me incluyo.

Repasamos la historia de 'Broken Sword'.

Por: **Pepe Luna**

Broken Sword: The Shadow of the Templars (PC - 1996)

"París en otoño, los últimos meses del año y el final de milenio. Tengo muchos recuerdos de la ciudad, los cafés, la música, el amor...y la muerte".

Con esta voz en off en perfecto castellano y una currada banda sonora arrancaba la primera de las aventuras que aquí nos ocupan. Durante la secuencia de créditos iniciales podíamos disfrutar de una espectacular recreación de París y veíamos que el estilo animado destilaba la esencia de las producciones de Don Bluth de comienzos de los 90.

Rápidamente conocíamos a George Stobbart, Estadounidense de origen Californiano, que se veía envuelto sin quererlo en un auténtico lío, mientras tomaba café en un conocido Bistro de la ciudad: un más que sospechoso payaso robó el maletín de un cliente, dejando en su lugar un artefacto que explotó a los pocos instantes. Afortunadamente una sombrilla salvó la vida del bueno de nuestro protagonista, así que nos tocaba meternos en su piel para desentrañar un misterio que no haría más que complicarse.

Y es que la trama continuaría con nuevos asesinatos, conspiraciones y viajes a otros puntos del mapa como Irlanda, Siria o incluso nuestro país. Afortunadamente, pronto conoceríamos a la reportera Nicole Collard, que nos ayudaría en una aventura que nos enfrentaría a los mismísimos templarios. Una historia que guarda algún que otro punto en común con las novelas de Dan Brown protagonizadas por Robert Langdon. ¿Casualidad o inspiración por parte del conocido novelista?

El juego firmado por Revolution Software y distribuido por Virgin Interactive supuso todo un éxito de crítica y es que, a un acabado técnico espectacular, repleto de ilustraciones y personajes que parecían sacados de una peli de dibujos animados, había que sumar la historia te mantenía en vilo continuamente y los distintos puzzles a los que nos sometía eran realmente desafiantes, (¡esa cabra!), vaya que era imposible no quedarse totalmente pegado a la pantalla. El apartado sonoro era también magistral: a una composición musical de sobresaliente se sumaba una localización a nuestro idioma de las que no se oían, sobretodo en las versiones de consola, ya que no estábamos acostumbrados a semejantes despliegues. Gracias a todas estas virtudes, el juego no se quedó en PC y PlayStation; unos años más tarde tuvo una reedición en Game Boy Advance e incluso aparecieron versiones remozadas apellidadas 'Director's Cut', editadas en Nintendo DS, Wii y plataformas digitales, no hace demasiado. Estas versiones de consola fueron distribuidas por Ubisoft y de vez en cuando se dejan caer por las cestas de segunda mano de las grandes superficies, incluyen algunos cambios y un nuevo doblaje al castellano, pero son igualmente muy recomendables.



Charles Cecil situó el inicio del juego en Francia. Su ambientación 'templaria' encuentra la inspiraración en la lectura del libro 'El enigma sagrado', de Henry Lincoln, Michael Baigent y Richard Leigh. Las teorías conspiratorias, los tesoros escondidos y las sectas son siempre un filón para escribir historias de lo más variopinto.



Broken Sword: The Smoking Mirror (PC - 1997)

Y tras el rotundo éxito de la primera entrega, no era de extrañar que Revolution Software se animara a gestar una secuela - de hecho, ésta acabó por ver la luz tan solo un año más tarde. Se repetían plataformas, PC y la primera PlayStation, y para la localización a nuestro país se optó por cambiar por completo el subtítulo del juego, conocido aquí como 'Las Fuerzas del Mal'.

La trama nos presentaba a George y Nicole ya como pareja, visitando a un conocido arqueólogo que parecía tener más de una respuesta sobre un misterioso artefacto de origen maya. Por supuesto, las cosas se complicarían pronto. Tras una emboscada perpetrada por una sospechosa pareja, Nicole es secuestrada y George se quedaba atado a una silla mientras la habitación ardía por los cuatro costados. No se puede decir que el juego arrancara tranquilo.

A lo largo de la aventura visitaríamos emplazamientos como Londres, Francia o Centroamérica. La mecánica y el aspecto visual repetían los esquemas de la primera parte - ¿para que arreglar algo que no está roto? Introducir alguna pequeña novedad fue más que suficiente para mantener fresca esta secuela. Una de ellas consistía en poder manejar a Nicole en algunas situaciones y, bueno, digamos que también la historia sumó en epicidad, puesto que ahora la carrera contrarreloj nos llevaba a impedir el resurgir de un antiguo dios Maya.

Unos años más tarde también fue versionado a Game Boy Advance, y tampoco faltaron a la cita las obligadas revisiones para iOS y Android, un tiempo después. Si no habéis tenido oportunidad de catarlo, ni lo dudéis; se trata de otro imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas de toda la vida.

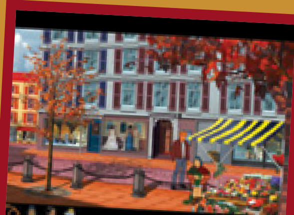


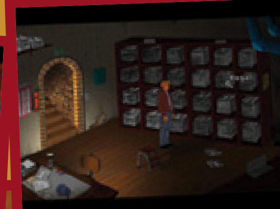


Broken Sword 2.5 (PC - 1998)

Dado que el devenir de la saga a partir de la tercera entrega no gozaba del mismo beneplácito general, no fueron pocos los que clamaban por una vuelta a los orígenes. Así que un grupo de aficionados de origen alemán, bajo el nombre de MindFactory, se puso manos a la obra para crear 'Broken Sword 2.5', o lo que hubiera sido la continuación de las aventuras de George Stobbart si se hubieran mantenido las premisas originales.

Todo parecía diseñado para garantizar la nostalgia; el acabado técnico, la historia y jugabilidad se sentían como una auténtica secuela de 'The Shadow of the Templars' y 'The Smoking Mirror'. El juego llegó a tener cierta repercusión y se acabó subtitulando a varios idiomas con el paso del tiempo, incluyendo el castellano. Así que si os pica la curiosidad podéis descargarlo desde la propia web de sus autores puesto que se diseñó desde un principio como un producto enteramente fan y sin ánimo de lucro.









Broken Sword: The Sleeping Dragon (PC - 2003)

En la década de los 2000 se podría decir que el género de la aventura gráfica vivía ya cierta decadencia. Todavía no se había conseguido adaptarlo del todo a las 3D, a pesar del buen hacer de 'Grim Fandango' unos años atrás, y claro, salir al mercado con algo que no vistiera polígonos era poco menos que un suicidio comercial.

Así que para la tercera entrega de 'Broken Sword' se optó por remozar todo el apartado gráfico y artístico, pasando a unas rimbombantes 3D y cambiando la mecánica del *point and click* de toda la vida por la de manejar directamente a nuestro personaje. Una pena para los amantes de las 2 primeras entregas, que veían como esta nueva aventura de George y Nicole había perdido prácticamente todo su encanto, al menos en el plano visual. En cuanto a mecánicas, parecía que la cosa más o menos se mantenía, aunque claro, se había suavizado en parte.

Era en el argumento donde sí que se pretendía no romper con la línea principal, y es que una vez más nos encontrábamos a los templarios como adversarios. Eso sí, ahora nuestra querida pareja protagonista tenía una vida completamente separada. Por causas del destino, 2 asesinatos relacionados con una valiosa máquina y un misterioso manuscrito, harían que ambos volvieran a unir fuerzas para salvar al mundo una vez más. Para ello deberíamos recorrer localizaciones inéditas en la franquicia como El Congo, Praga o El Cairo.

El juego vio la luz en PC y consolas de 128 bits, concretamente en PlayStation 2 y la primera Xbox, siendo cancelada la versión para Game Cube. Fue editado por THQ en nuestro continente, mientras que el sello The Adventure Company haría lo propio en el mercado americano. Aún a día de hoy no es particularmente difícil encontrarlo en su versión para compatibles en alguna cesta de liquidación de grandes superficies a precio de saldo - no dudéis en cazarlo si algún día os lo encontráis.

Pese a cambiar de registro en muchos aspectos, sobre todo en el visual, esta tercera entrega es bastante divertida. A fin de cuentas es hija de su tiempo, y os gustará independientemente de que prefiráis el estilo clásico de los 2 primeros juegos.

La imposición de cambiar sprites por polígonos era de obligado cumplimiento en aquella época y Broken Sword no pudo escaparse. Las mecánicas de las aventuras gráficas convencionales también eran consideradas algo complicadas para las nuevas audiencias que se acercaban al mundo de los videojuegos. Los cambios introducidos en El Sueño del Dragón son fruto de este momento.

Broken Sword: The Angel of Death (PC – 2006)

Y puesto que la tercera entrega de la saga no había hecho más que dividir a la comunidad del juego, en Revolution Software y THQ debieron pensar que para la siguiente iteración estaban obligados a poner en comunión ambas partes del conflicto. ¿Cómo conseguirlo? Pues fusionando las dos corrientes vistas en las entregas anteriores para este cuarto capítulo.

Así que en 'Broken Sword: The Angel of Death' nos encontramos con el regreso del sistema *point and click* clásico, pero bajo la apariencia gráfica y el estilo poligonal de la entrega anterior. Por primera vez, su desarrollo no estuvo a cargo de Revolution, sino del estudio Sumo Digital, responsables de adaptar la tercera parte a consolas y de convertir también a sistemas domésticos el vibrante 'OutRun 2', entre otros reputados trabajos.

La historia sufre un giro con la introducción de un triángulo amoroso a través del personaje de Ana María, de la que George se enamoraría, provocando una situación bastante incómoda para Nicole. En esta ocasión, debemos investigar la supuesta existencia de una peligrosísima arma de de destrucción masiva que el mismo Moisés pudiera haber diseñado y usado contra Egipto - una vuelta de tuerca a la historia de sobra conocida por todos y que podría tener resultados desastrosos en caso de caer en las manos equivocadas. Nueva York, Estambul o Arizona serán algunas de las localizaciones que deberemos visitar para evitar el desastre.

Se nota que en THQ no quedaron demasiado contentos con las ventas de la anterior entrega, así que para este 'The Angel of Death' llevaron a cabo importantes recortes. Para empezar, no llegó a salir en consolas, quedando como exclusivo de PC; además, el juego no se dobló al castellano, siendo la única entrega de la franquicia que no tiene el audio en nuestro idioma. Para terminar, incluso se le cambió el nombre para su lanzamiento en territorio estadounidense, pasando a llamarse 'Secret of the Ark: A Broken Sword Game'.





Revolution 25th Anniversary Collection (PC – 2016)



Para rememorar toda la saga 'Broken Sword', y el resto de producciones de tan ilustre estudio, nada mejor que este pedazo de pack que vio la luz para PC hace unos meses. Por poco más de 30 Euros tenéis toda la colección de las aventuras de George Stobbart y Nicole Collard, así como sus trabajos anteriores e intermedios, 'Lure of the Temptress', 'Beneath a Steel Sky' y In 'Cold Blood', o como lo conocimos por aquí, 'A Sangre Fría'

Todo ello aderezado con pósters, cómics y documentales para terminar de redondear una colección imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas.



Broken Sword: The Serpent's Curse (PC - 2013)

Los años que transcurrieron tras el lanzamiento de la cuarta entrega fueron algo oscuros para el género de la aventura gráfica, al menos en los terrenos *mainstream*, donde se le consideraba prácticamente muerto. Sus seguidores debían fijarse en producciones de ámbito más independiente, o incluso *homebrew*, para saciar su sed de aventuras y, aunque contaban con honrosas excepciones, como nuestra querida saga 'Runaway', no era suficiente para calmar las ganas de rememorar tiempos mejores.

Todo cambió en 2012, cuando Double Fine, con Tim Schafer a la cabeza, asaltó la plataforma Kickstarter para intentar resucitar ese estilo de producciones que antaño tan buenos réditos económicos proporcionaron a LucasArts y otras tantas compañías. El resultado no fue otro que más de 3 millones de Dólares de recaudación, para una campaña que pedía la "modesta" cifra de 400.000. La polémica que luego se generó es de sobra conocida por todos, aunque si algo positivo se puede sacar de todo ello es que supuso la primera piedra para el regreso de una nueva ola de aventuras que respetan el espíritu tradicional pero van un paso más allá gracias a las capacidades técnicas de hoy día.

Charles Cecil y su equipo tardaron pocos meses en animarse. A finales de ese mismo año se presentaron a la plataforma de recaudación colectiva con 'Broken Sword 5: The Serpent's Curse'. El éxito no se hizo esperar y consiguió recaudar prácticamente el doble de la cantidad solicitada. Inicialmente estaba pensado como una historia dividida en 2 partes, que salieron para compatibles, PS Vita y plataformas digitales con pocos meses de diferencia, pero dada la buena acogida que recibió fuera del circuito de Kickstarter, se llegaron a comercializar unos años más tarde, bajo el sello de Deep Silver, versiones físicas con las 2 partes incluidas para PC, PlayStation 4 y Xbox One.

Las reminiscencias de las 2 primeras entregas eran constantes. Los personajes estaban diseñados en 3D pero parecían ser dibujos animados en movimiento gracias a la técnica cell shading; también ayudaba el hecho de que los fondos fueran dibujados a mano, siguiendo el estilo tradicional pero potenciado por la era de la alta definición. El resultado es sencillamente espectacular, una perfecta fusión entre pasado y presente que, ahora sí, conseguía actualizar el apartado técnico de los 'Broken Sword' originales.

La trama también ofrecía todo lo que los fanáticos de la saga esperarían: volvían George y Nicole, y de nuevo la acción arrancaba en París, como la primera vez. En esta ocasión el detonante era el robo de un cuadro. Pronto deberíamos empezar a movernos para resolver el crimen y acabaríamos visitando otros lugares como Londres o Cataluña. El estilo de juego también olía a clásico, recuperando el *point and click*, y los puzles estaban repletos de guiños para los habituales de la franquicia.

En definitiva, se consiguió el doble objetivo de traer de vuelta las sensaciones que vivimos con los dos primeros capítulos, actualizadas con un lavado de cara respetuoso a la par que innovador. Una manera perfecta de poner un broche de oro a la saga 'Broken Sword'. Aunque, ¿realmente será ésta la última aventura de George Stobbart y Nicole Collard? Si la saga continua os lo contaremos por aquí, eso sí, dentro de unos cuantos años...



Dya Games

Entrevistamos a Alberto y Dani, los hermanos fundadores de DYA Games. El exquisito trabajo con el píxel y la concepción sencilla pero eficaz y directa de sus juegos, han hecho que desde sus primeros títulos en RPG Maker se hayan ganado un hueco en la difícil escena indie actual.

Por David

Acción y desenfreno pixelados. 'Bot Vice' está disponible en Steam desde hace un tiempo, y es el último proyecto realizado por el momento por los hermanos Daniel y Alberto.

Tras haber dado sus primeros pasos en la comunidad que rodea al conocido RPG Maker, los hermanos decidieron volcar sus esfuerzos en el competido, y por ende, injusto mercado de los móviles y los dispositivos táctiles. Tras haber probado las mieles y desavenencias del sistema prestablecido y dirigido por la capacidad publicitaria de los autores, ahora DYA Games mira al presente con su último proyecto, publicado para ordenadores: 'Bot Vice'. Alberto y Dani comparten con nosotros en esta larga entrevista sus inicios como jugones, las inquietudes que les movieron a tratar de dedicarse profesionalmente al desarrollo y diseño de los videojuegos, y la experiencia que supuso su época como publicadores en la App Store.

¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por atendernos. Nos gustaría que os presentárais a nuestros lectores: ¿quiénes son Alberto y Dani?

DYA Games: Muchas gracias a vosotros por vuestro interés en nuestro trabajo, más bien. Pues somos dos hermanos que actualmente se dedican a diseñar, desarrollar y vender sus propios videojuegos. Hemos vivido en las cuatro ciudades más orientales de Andalucía, siendo Málaga aquella en la que más tiempo hemos pasado. Desde hace unos tres meses estamos viviendo ambos en un pisito en Granada, precisamente para concentrarnos en nuestros proyectos actuales. Alberto posee un Módulo de Grado Superior de Informática y es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga. Dani es Ingeniero Técnico Informático, también por la Universidad de Málaga. Sobra decirlo, pero hemos crecido jugando a videojuegos.

> **"Recordamos perfectamente el juego de boxeo con los tíos de color negro y blanco, que ahora sabemos que se llamaba 'Boxing'. Gran juego. Pero la iniciación personal al mundillo vino de la mano de un Commodore 64"**

¿Cuáles son vuestras influencias y vuestros sistemas y/o juegos favoritos? Podemos apreciar en todos vuestros lanzamientos que habéis estado rodeados de videojuegos desde siempre.

DYA Games: Nuestra primera aproximación a los videojuegos fue con la Atari 2600 de nuestros primos, en Jaén. Recordamos perfectamente el juego de boxeo con los tíos de color negro y blanco, que ahora sabemos que se llamaba 'Boxing'. Gran juego. Pero la iniciación personal

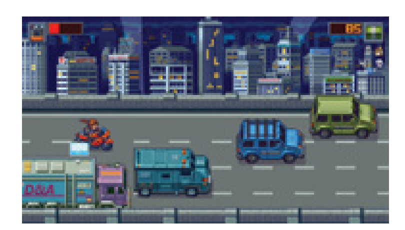


Hermanos, codo con codo

DYA Games está compuesto por Daniel y Alberto Vílchez, dos hermanos que llevan muchos años diseñando juegos. Primero desde la vertiente más 'fan', mediante RPG Maker, y luego buscando el cariz comercial necesario para tratar de hacer de esta afición su modo de vida.

www.dyagames.com

Experiencias anteriores



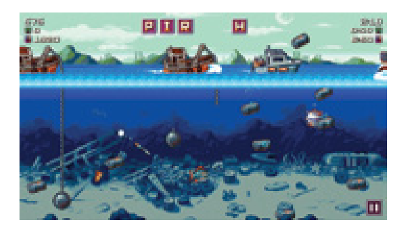
Bike Assault - iOS, 2014
Arcade de velocidad y desarrollo horizontal sobre una moto.



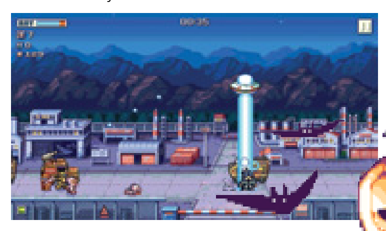
Firemen Rush - iOS, 2014
Rescata a los pobres inquilinos del edificio en llamas. Seguro que os recuerda a la mítica Game & Watch 'Fire' de Nintendo.



The Humanitos - iOS, 2014
¡Aplasta sin piedad esos bichos cabezones!



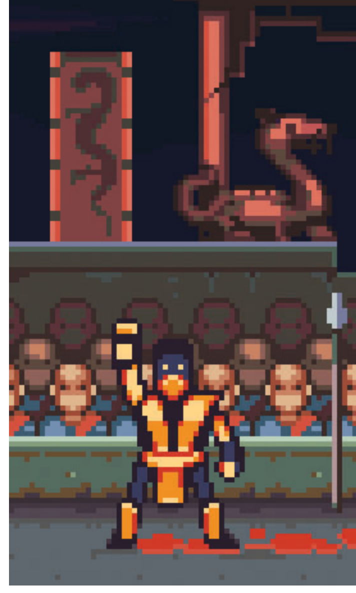
Dirty Depths - iOS, 2014
Un arcade de supervivencia con jugabilidad también muy a lo Game & Watch.



UFO Complex - iOS, 2014
Pilota un OVNI y rescata a todos los aliens que puedas.







Calidad y personalidad. El estilo de los diseños de este dúo se deja ver en cada uno de sus trabajos, como en estas reinterpretaciones de algunos juegos clásicos.

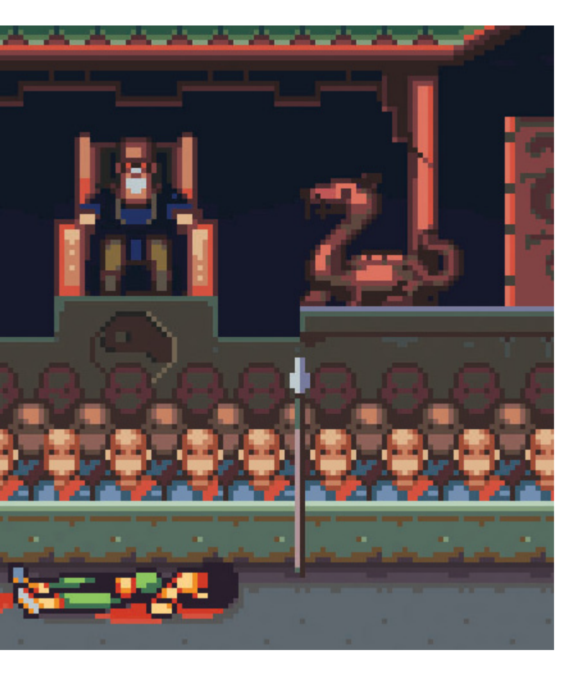
"Aunque ya comenzamos a ver que el mundillo del videojuego se estaba encaminando sin retorno hacia el realismo gráfico y las aventuras largas, olvidándose del maravilloso 2D y los arcade"

al mundillo vino de la mano de un Commodore 64 que trajo nuestro padre a casa. Las horas que hemos pasado cargando cintas, viendo bandas de colores en la pantalla al son de alguna melodía increíble (Ocean Loader 2, de Martin Galway, por ejemplo)... Conservamos muchas cintas, algunas de ellas auténticos clásicos como 'Green Beret', 'Yie Ar Kung-Fu', 'Parallax', 'Terra Cresta' o '1943'.

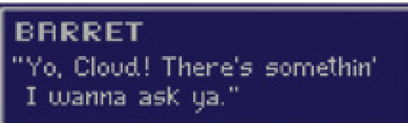
Más tarde pudimos hacernos con una consola NES clónica, ésas que venían con cartuchos de, en teoría, más de 100 juegos. Ahí pudimos probar juegazos como 'Super Mario Bros.' o 'Contra', además de otros títulos que nos prestaban los amigos, como 'Zelda' o 'Batman'. La etapa de los 16 bits no pudimos vivirla personalmente, y de nuevo acudíamos a casa de familiares y amigos para engancharnos, concretamente a la Sega Mega Drive ('Sonic', 'Street Fighter II', 'Super Hang-On', 'Columns'). Para compensar, pues frecuentábamos los salones recreativos, también denominados como "los vicios" en jerga jienense. Creo que son una de nuestras grandes influencias. Había varios juegos que eran sagrados para nosotros: 'Snow Bros.', 'Golden Axe', 'Tumblepop', 'Metal Slug', 'Cadillacs and Dinosaurs', 'Final Fight', 'Ghosts and Goblins' y muchos más. Normalmente echábamos monedas en las recreativas donde más nos duraba la partida.

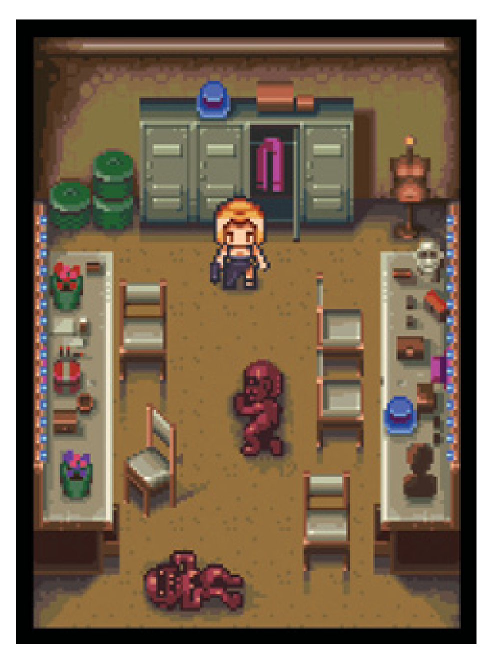
También hubo una época en la que jugábamos mucho al PC ('Doom', 'Red Alert', 'Rise of the Triad'), pero consola y ordenador siempre han tenido una filosofía de juego muy diferente. Nosotros somos más de consola, así que, cuando la economía lo permitió, nos regalaron una Sony PlayStation, la consola que más hemos jugado, y donde se encuentran los que consideramos nuestros juegos favoritos: 'Abe's Oddysee', 'Abe's Exoddus', 'Megaman X4' y 'Resident Evil 2'. También nos impactaron 'Final Fantasy 7' y 9, 'Metal Gear Solid', 'Silent Hill' y varios otros.

Más adelante nos hicimos con una PS2 y pudimos disfrutar de 'Resident Evil Code: Veronica X', 'Shadow of the Colossus' o 'GTA: Vice City', aunque ya comenzamos a ver que el mundillo del videojuego se estaba encaminando sin retorno hacia el realismo gráfico y las aventuras largas, olvidándose del maravilloso 2D y los arcade. Por tanto, la PS2 fue la última consola que tuvimos - ahí nos bajamos del carro. Sin embargo teníamos una deuda pendiente con la época de los 16 bits, por lo que hace un tiempo











nos hicimos con una Super Famicom y una Mega Drive, y hemos jugado a títulos maravillosos como 'Super Metroid', 'Chrono Trigger', 'Front Mission: Gun Hazard', 'Wild Guns', 'Ninja Warriors Again', 'Pocky & Rocky', 'Final Fantasy VI', 'Terranigma', 'Area 88'… Somos más de SNES, todo hay que decirlo, principalmente por su catálogo de juegos.

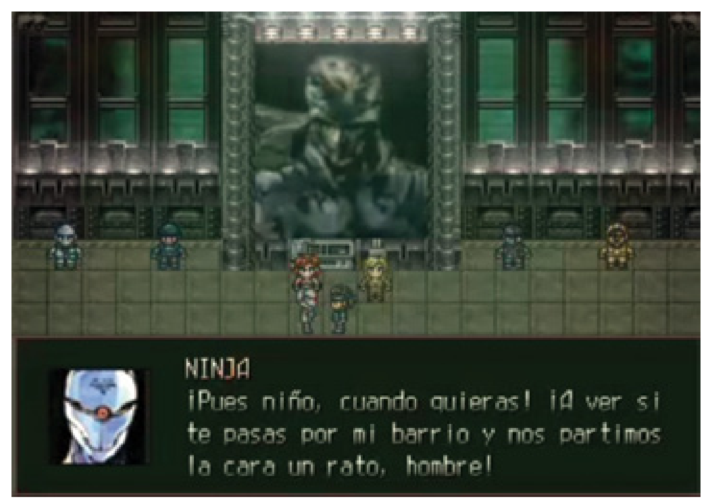
En definitiva, hemos visto muy de cerca la evolución de los videojuegos desde prácticamente sus inicios, los dos juntos, codo con codo, y eso nos hace compartir una perspectiva muy amplia a la hora de diseñar videojuegos. De hecho, creemos que la mejor escuela de diseño de videojuegos es, precisamente, jugar a videojuegos, analizarlos y entender lo que funciona y lo que no.

De hecho, os caracterizáis por un trabajo del pixelado muy atractivo, que en ocasiones recuerda a los 16 bits para ordenadores, y otras a máquinas más potentes. ¡Geniales! ¿Por qué no nos contáis un poco más de la labor artística? ¿Cómo realizáis los gráficos? ¿Usáis primero bocetos?

DYA Games: Nosotros también creemos que nuestro apartado gráfico recuerda a los juegos de consolas de 16 bits, creo que es donde mejor encajarían. Nuestra influencia es absolutamente japonesa. Sin embargo, no atendemos a ningún tipo de restricciones de tamaño o color. El grafista principal es Alberto, que lleva dedicándose a ello casi sin descanso desde el 2004. Dani se encarga de las revisiones (todos los gráficos pasan por una especie de filtro de calidad, que nos cuesta más de una discusión) y algunas labores de animación. La forma en que se afronta esta labor ha cambiado con el paso del tiempo. Lo que no ha cambiado es el software para dibujar pixel art que utilizamos: iDraw Chara Maker, el programa de grafismo que venía con RPG Maker. Está super obsoleto, pero cumple con su función.

Si se están haciendo gráficos para videojuegos, mirar referencias de juegos "buenos" es fundamental. Nosotros acudimos a juegos de Capcom de los 90, sobre todo arcade. De ahí puedes sacar muchas ideas de combinación de colores y demás. En general, los bocetos vienen bien para definir detalles de personajes, para gráficos de gran tamaño o para fondos de escenario, donde necesitas hacerte una idea en grande del motivo antes de pasar a lo que viene siendo el trabajo píxel a píxel, a pequeña escala. Para gráficos pequeños basta ponerse directamente píxel a píxel, sin boceto previo.

La experiencia nos dice que lo más importante para un resultado final vistoso es la paleta de color, y la técnica de coloreado. Por desgracia, esto no se puede enseñar porque es cuestión de práctica y experiencia, y va ligado profundamente al artista. Por ejemplo, el día que Alberto deje de hacer nuestros gráficos se acabará DYA Games como tal, puesto que toda la identidad visual de nuestros proyectos se debe a su trabajo y a la dirección artística de ambos. La verdad es que, cuando se trata de vender videojuegos, no hay que subestimar el poder de la identidad visual, pues es



Solid Snake y compañía también pasaron por el RPG Maker.



'Resident Ibol', uno de los juegos realizados para RPG Maker.



'Saint Ex'. En esta ocasión el contexto, personajes y escenarios son originales.



'VRE Training'. A imagen y semejanza de ese entrenamiento virtual de Metal Gear Solid.

en gran medida lo que te diferenciará de los demás.

¿Cuándo nació DYA Games y cuáles fueron las razones que os movieron a ello?

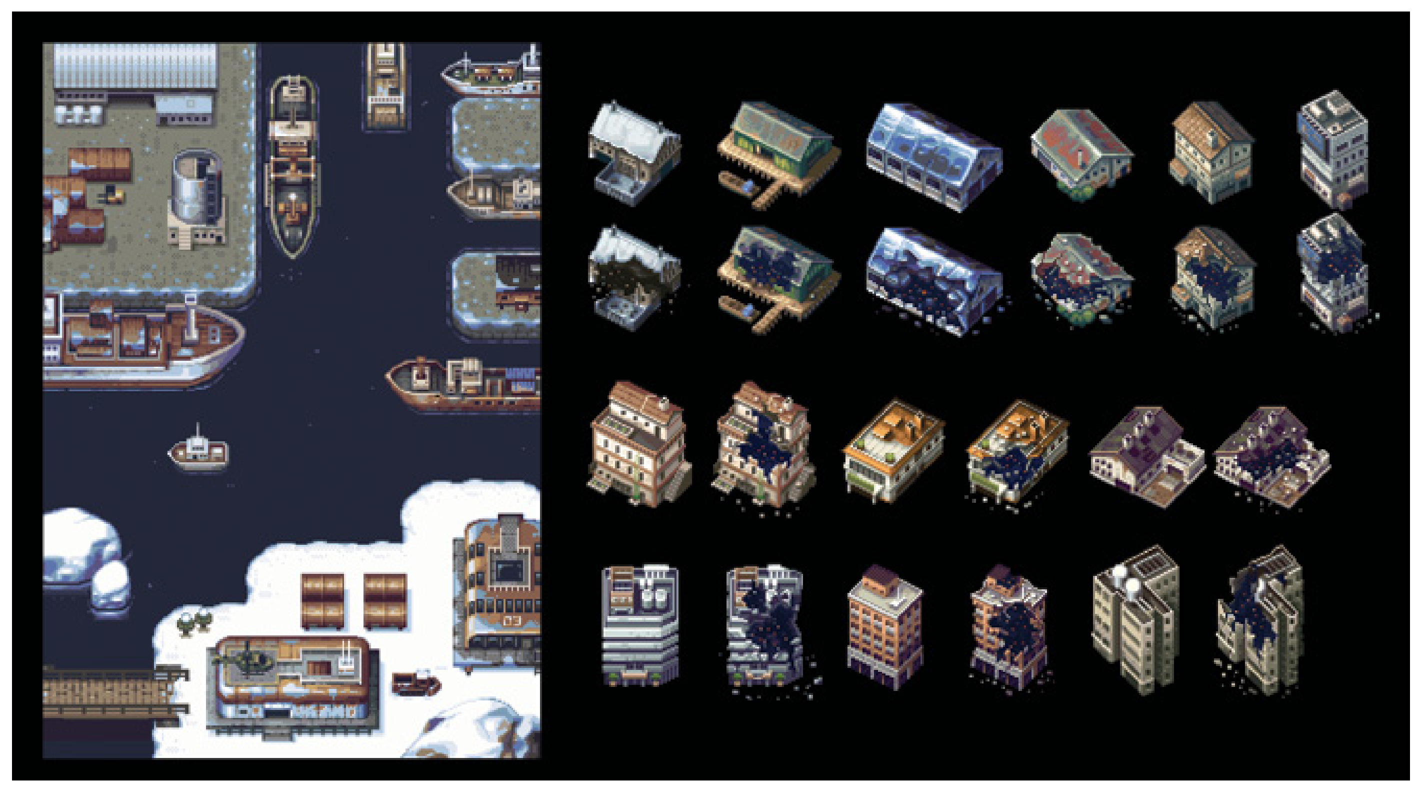
DYA Games: A principios de 2014, antes de comenzar a publicar minijuegos para iOS, decidimos establecer un nombre de equipo definitivo con el que el público podría referirse a nosotros y a nuestro trabajo. Puesto que, a fin de cuentas, en el mundillo siempre se nos ha conocido como Dani y Alberto (nunca hemos usado seudónimos), finalmente nos decantamos por DYA Games. No es el colmo de la originalidad, pero sí bastante descriptivo puesto que, sin lugar a dudas, como equipo independiente sólo pretendemos desarrollar videojuegos. Pero lo de "DYA" viene de lejos, de nuestros inicios en la escena RPG Maker.

Nosotros empezamos a conoceros a principios de 2014, gracias a vuestros juegos para iOS, como 'Firemen Rush' o 'Bike Assault': dos juegos muy simples en concepto pero divertidos gracias a su carácter arcade, y dotados de un trabajo artístico exquisito. ¿Qué es lo que hicisteis anteriormente con RPG Maker?

DYA Games: Antes de publicar esos dos primeros minijuegos habíamos hecho muchísimas cosas, y siempre bajo el nombre de equipo "DYA lo-que-sea" (DYA Producciones, DYA Entertainment, etc). ¡No se llega a esos niveles de grafismo y velocidad de producción de la noche a la mañana!

Llevamos en el mundo de la creación de videojuegos desde el año 2004, más o menos. Ya ha llovido. Por aquel entonces no sabíamos absolutamente nada, pero un buen día, buscando juegos tipo RPG con eMule, nos encontramos un programa llamado RPG Maker 2000. Vimos que se trataba de un software para hacer juegos RPG en 2D, tipo 'Final Fantasy VI' de Super Nintendo, lo cual nos llamó la atención muchísimo. Ahora, echando la vista atrás, nos damos cuenta de que aquel encuentro fortuito fue un punto de inflexión en el rumbo de nuestras vidas. Con RPG Maker, concretamente RPG Maker 2003, hicimos de todo menos RPGs, puesto que nuestras influencias son más arcade. Usábamos material propio y ajeno, y hacíamos juegos por puro gusto que obviamente no se publicaron, pero sí que mostrábamos cosas. Nuestro proyecto más conocido fue 'Resident Ibol', un fan game de 'Resident Evil 2' en clave de humor.

Con el paso del tiempo, ya en 2008 o así, hacer juegos por placer dejó de ser un reto para nosotros. Habíamos aprendido a hacer gráficos medianamente atractivos y a programar sistemas de juego entretenidos, por lo tanto, quisimos dar



¿Algún día se harán realidad? En la captura de arriba podéis disfrutar de algunos gráficos del proyecto 'Shooter'.

> **"Echando la vista atrás, nos damos cuenta de que aquel encuentro fortuito fue un punto de inflexión en el rumbo de nuestras vidas. Con RPG Maker, concretamente RPG Maker 2003, hicimos de todo menos RPGs"**

el salto y comenzar a desarrollar juegos que fueran completamente nuestros. Llámese ambición, llámese como se quiera, es lo que nos pedía el cuerpo. Decidimos comenzar a desarrollar un shoot'em up de aviación de scroll vertical para ordenadores que, inicialmente, se desarrollaría en Flash y ActionScript, y cuyo nombre en clave sería 'Shooter'.

Más adelante, por pura casualidad, un compañero de trabajo nos descubrió que se podían hacer y vender juegos para iOS. Aparte de que nuestros juegos lucen mejor en una pantalla pequeña, el hecho de poder ganar dinero con ello nos resultó muy atractivo, un auténtico reto. El proyecto pasó a llamarse 'Shooter II' y comenzamos a desarrollarlo para iPhone. La cuestión es que pagamos la novatada, la inexperiencia pudo con nosotros, y el proyecto tuvo que abandonarse por muy diversas razones, entre ellas el trabajo y los estudios, o la propia ambición gráfica. Queríamos dar lo mejor al jugador.

El siguiente gran proyecto que comenzamos para iOS, de nombre en clave 'Valkyrie', era un juego tipo Arkanoid con personajes, enemigos y emplazamientos basados en diversas mitologías, siendo la nórdica la principal de ellas. Algo parecido a 'Wizorb', pero restándole peso al concepto de brick breaker, es decir, más dinámico y orientado a la acción. Hemos de decir que era muy divertido y es una pena que no conservemos vídeos del gameplay. Era perfecto para móvil y queremos pensar que, si hubiésemos resistido su arduo desarrollo, nos habríamos llevado una alegría. Desafortunadamente, este proyecto tuvimos que pausarlo por razones similares a las del shooter de aviación, con el agravante de ver cómo en aquellas semanas un juego gratuito hecho en tres días, 'Flappy Bird', se convertía en fenómeno de masas y conseguía un dineral sólo con publicidad. Tras cuestionarnos algunos ideales, aquí es donde comienza nuestra etapa de los minijuegos para iOS, siendo 'Firemen Rush' y 'Bike Assault' los dos primeros.

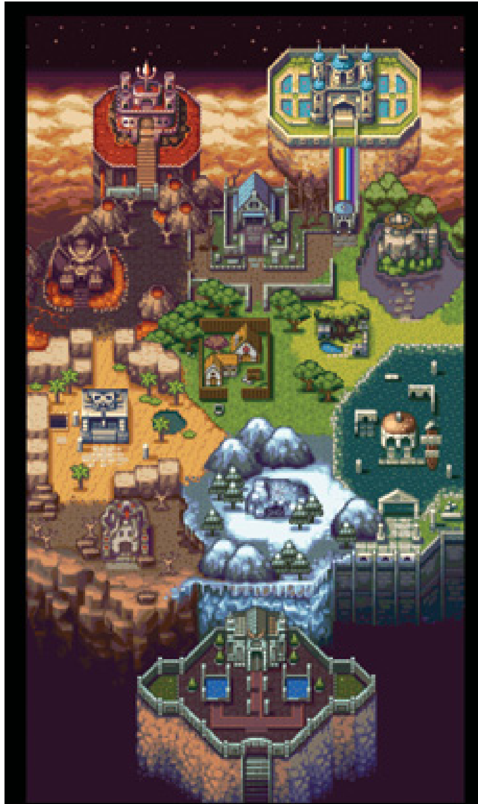
Luego vinieron otra serie de juegos bastante seguidos, como 'The Humanitos', 'Dirty Depths' o 'UFO Complex', todos para móviles y con ese mismo cariz arcade sencillo y muy atractivo visualmente. ¿Qué recordáis de aquel momento? ¿Cómo fuisteis tan prolíficos?

DYA Games: Nos planteamos desarrollar un minijuego al mes para ver si de esta forma los desarrollos no se nos hacían tan pesados, y principalmente porque necesitábamos tener ingresos a corto plazo para saber que estábamos yendo a alguna parte con todo esto. Le guardamos mucho cariño a todos esos minijuegos, que aún tenemos instalados en el móvil, y en los cuales hay grafismo de muy alta calidad, además de melodías pseudo-SNES que compusimos nosotros mismos tomando como referencia temas de SNES y sus propios samples de instrumentos. Salieron temas curiosos.

Sin embargo, esa etapa nos demostró lo que era en realidad la App Store: un vertedero de millones de aplicaciones de la más diversa índole; gotas en un océano, donde al consumidor le es imposible encontrar lo que busca. No tenéis más que ver que, habiendo pasado muchos años, las listas de juegos populares siguen estando encabezadas por los mismos títulos de siempre, a golpe de dinero y marketing. Realmente el mundillo móvil no era para nosotros, dado el tipo de juegos que se demanda, y a esta conclusión llegamos gracias a esa etapa.

¿Alguna idea loca o algún proyecto que se quedó por el camino por imposibilidad técnica, demasiado exigente, etc.?

DYA Games: Por supuesto, precisamente se ha quedado en el tintero el que es nuestro mejor trabajo gráfico: el proyecto 'Gadnax'. Y nos alegramos de ello, pues se suponía que íbamos a publicarlo en móvil y hubiera sido un desperdicio. En un principio se trataba de un juego arcade ambientado en diversos planetas del espacio, en el que el protagonista, con un taladro en su mano derecha, podía cavar hacia abajo





Detallistas al límite. El impresionante aspecto de 'Valkyrie', otro juego que no llegó a ver la luz del día...

y los lados, romper bloques, esquivar o enfrentarse a enemigos y otros peligros, coger power-ups… Era un juego con niveles generados aleatoriamente y auto-scroll vertical de pantalla, un juego infinito.

Puesto que más adelante determinaríamos que la escena de juegos para móvil no era para nosotros, ese proyecto se replantearía para ordenadores como un plataformas de puzzles y exploración, quizás tomando como referencia subconsciente el ya citado 'Abe's Oddysee'. Gráficamente se avanzó muchísimo, puede que estuviera al ochenta por ciento, así a ojo. Huelga decir que de nuevo pecamos de ambiciosos, tanto en gráficos como en contenido, y es un juego que a día de hoy está aparcado. Pero está ahí. Insistimos en que nuestra ambición tiene siempre como objetivo dar lo mejor al jugador y labrarnos una imagen de marca. El camino fácil hubiera sido hacer minijuegos para móvil, gratuitos, con anuncios, micropagos, sin música, con cuadrados y triángulos como gráficos y desarrollados en una semana. Pan para hoy, hambre para mañana.

¿Trabajábais con vuestras propias herramientas de desarrollo o algún engine en particular?

DYA Games: Todos los minijuegos y juegos de iOS están programados con Cocos2d-iPhone, una librería gratuita y open source escrita en Objective-C. En su momento nos pareció una buena idea, puesto que era gratis. Pero, como suele decirse, lo barato sale caro. La gratuidad y el open source están muy bien en según qué casos, pero desde luego, ya no nos parece la mejor opción cuando tu trabajo y tu futuro dependen de ello. A día de hoy no volveríamos a optar por librerías gratuitas open source que no tengan un respaldo económico importante detrás que garantice continuidad, calidad, soporte al cliente, tutoriales y demás. Actualmente utilizamos GameMaker: Studio que, aunque tiene sus inconvenientes (bugs e inestabilidad en según qué casos), cumple con nuestras exigencias más importantes: mayormente dedicado a 2D, facilidad de uso, rapidez de desarrollo, exportación a múltiples plataformas, buena ayuda y soporte, etc. 'Super Star Path' se desarrolló con GameMaker: Studio sin saber nada sobre el programa. Pasó de cero a estar publicado en Steam en unos cuatro meses. Aunque no se debe obviar nuestra experiencia en desarrollo de juegos 2D, claro.

"Nos planteamos desarrollar un minijuego al mes para ver si de esta forma los desarrollos no se nos hacían tan pesados, y principalmente porque necesitábamos tener ingresos a corto plazo"

El panorama para los móviles ya era complicado en 2014, así que imaginamos que en 2015 la cosa estaba también muy difícil. ¿Qué aprendisteis de aquella época? ¿Qué se podía hacer para tratar de sobresalir de entre la maraña de programas realizados para este tipo de dispositivos?

DYA Games: Pues tras mucho bregar con la App Store y los juegos para móvil nos dimos cuenta de un detalle que estábamos pasando por alto: estábamos haciendo juegos con filosofía de consola para dispositivos táctiles. Y eso es imposible, así de simple. Si intentas jugar a 'Frogatto' o 'Shantae' en móvil verás que la experiencia es nefasta, y no porque los juegos sean malos (todo lo contrario, son grandes juegos), sino porque ciertas filosofías de juego y controles no tienen cabida en un dispositivo táctil. Una pantalla plana no es un mando de SNES. No hay botones físicos, no hay botones laterales, no hay cruceta, realmente no hay nada. Entonces, para destacar debíamos ofrecer una experiencia perfecta para pantalla táctil, principalmente juegos controlados por un dedo o gestos, y eso significaba un cambio radical en nuestra forma de entender los videojuegos. Realmente los juegos para móvil te obligan a ir por un camino muy marcado y nada gratificante, siempre hablando desde nuestro punto de vista y filosofía, claro.

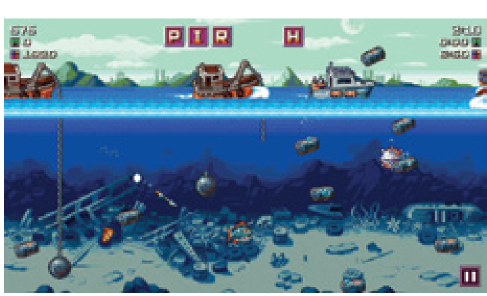
Tras un pequeño parón, publicasteis 'Star Path: Alien Galaxy' en febrero de 2015, posiblemente un juego con mecánicas más complejas y reposadas que anteriores esfuerzos.



Pensados para el móvil. Juegos como 'Firemen' están diseñados teniendo en cuenta el medio.



El experimento de la publicidad. 'Bike Assault' es uno de los juegos de DYA Games que incluyen banners publicitarios.



DYA Games: Nunca ha habido un parón, aunque pueda parecerlo. Llevamos años trabajando sin descanso, cosa que no le deseamos a nadie. Antes de 'Star Path' se publicó una primera versión de 'Castle Scout' para iOS, cuyos controles dejaban bastante que desear, por lo que acabamos retirándolo para pulirlo e introducir nuevos elementos. Además, ya se estaba trabajando en 'Bot Vice' para iOS que, aunque no lo creas, al principio estaba ideado como juego de móvil tipo brick breaker, es decir, estábamos rescatando la idea del proyecto 'Valkyrie' pero con otra temática y a más baja resolución. De nuevo, se trataba de un proyecto largo que se nos empezaba a ir de las manos y decidimos parar para desarrollar algo menos complejo: 'Star Path'.

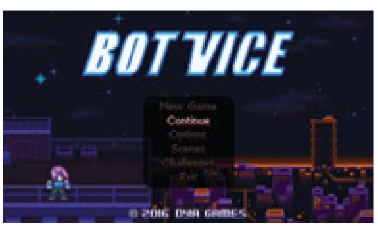
Con 'Star Path' queríamos probar otra filosofía de desarrollo: optimizar y reutilizar al máximo posible los recursos gráficos. Esto nos llevó a la generación de niveles aleatorios, lo que permite dar un reto diferente al usuario en cada partida. Lo malo de la generación aleatoria de niveles es que, por mucho que trabajes el algoritmo de creación, nunca será tan interesante como el diseño manual. No obstante, 'Star Path' es un juego de puzles y sufre menos de este inconveniente. A decir verdad, es un juego bastante improvisado; de hecho, la voz y los comentarios del piloto son un añadido de muy última hora. Aunque no es una idea nueva, puesto que la rescatamos del proyecto 'Shooter II', el shoot'em up de aviación que tuvimos que cancelar. Ese proyecto estaba altamente inspirado en 'Ace Combat 2', otro de nuestros favoritos de PSX.

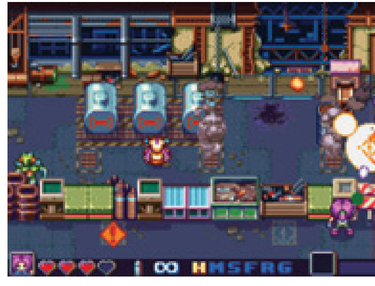
Lo mejor de 'Star Path' fue conocer a Omri Rose (Israel) y Chris Featherstone (Inglaterra), las fantásticas personas que hay tras el corto doblaje del juego. Se implicaron muchísimo. Y por supuesto la excelente banda sonora de Njal Pettersen (Noruega), al que le pedimos música con sonido tipo X68000 y, usando el plugin VOPM, hizo melodías que cumplían de sobra. Lo bueno de nuestras colaboraciones es que suelen estar bastante improvisadas y descubrimos el trabajo de excelentes artistas. Njal Pettersen, también apodado MovieMovies1, ya trabajó anteriormente en 'Castle Scout', aportando otra magnífica banda sonora.

'Castle Scout' también nos llevaba de la mano hacia el mundo de los juegos de 'emparejar colores', aunque la temática cambiaba y dejábamos el espacio por castillos y monstruos de pesadilla. ¿Un cambio de aires necesario?

DYA Games: Bueno, es un cambio de aires respecto a otros juegos de emparejar colores, pero sigue estando en nuestra línea artística. Personajes chibi y coloridos. La protagonista es un homenaje a los personajes de 'Super Pang'. La versión mejorada de 'Castle Scout' salió después de 'Star Path', y esta vez incluía más niveles, una jugabilidad altamente mejorada, doblaje, etc. Se controla con un dedo y, aún así, puedes moverte, saltar y

'Bot Vice': ¡disparos a tutiplén!





Gráficos pixelados, música chiptune de la buena, sistema de juego que recuerda a clásicos como 'Cabal', 'Wild Guns' o 'Time Crisis'. 'Bot Vice' es un juego bastante difícil que nos recuerda lo fácil que era 'morir' en los videojuegos hace unos años, y que la habilidad y la rapidez de reflejos lo eran todo. Aunque DYA Games incorporó un modo que relajaba un tanto este nivel de dificultad, lo cierto es que es necesario aprender bien las mecánicas y hacerse con los controles - es más que recomendable jugar con un mando. Diseño virtuoso, fases variadas, una banda sonora genial y una ambientación fantástica es lo que os espera en este divertido título que encontraréis en Steam.

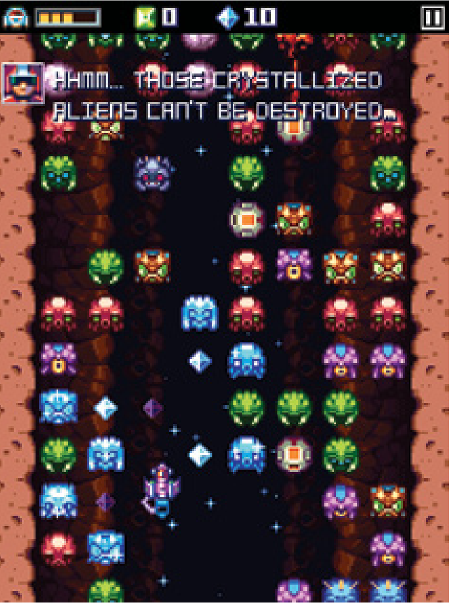




'UFO Complex'. Posiblemente junto a 'The Humanitos' (derecha), los juegos con sprites más expresivos.



'Castle Scout'. A pesar del esfuerzo y las horas invertidas en este título, los resultados comerciales no acompañaron.



Primero en dispositivos móviles. 'Star Path' comenzó su andadura como un juego para iOS.

"Jamás vamos a volver a hacer juegos para móviles. Nuestros juegos desaparecerán en cuanto concluya nuestra licencia de desarrollo para iOS"

disparar. Es un juego al que le guardamos mucho cariño, no en vano, le sirvió a Alberto en su proyecto de fin de carrera. Gráficamente es de lo mejor que hemos hecho (con excepción de 'Bot Vice' para ordenadores, claro). Y aún así, pasó sin pena ni gloria, lo cual nos hizo replantearnos seriamente el rumbo de todo esto.

Y entonces parece que os olvidáis un poco de los móviles y dispositivos táctiles, ¿no? Nacía una especie de remake de 'Super Star Path'

DYA Games: Nos hemos olvidado por completo. Jamás vamos a volver a hacer juegos para móviles. Nuestros juegos desaparecerán en cuanto concluya nuestra licencia de desarrollo para iOS. Nuestra forma de entender los videojuegos no encaja en ese mundillo tan sumamente condicionado. Es una etapa con claroscuros, pero creo que ha sido necesaria para llegar al punto en el que estamos ahora, al borde de terminar nuestro primer gran juego, un juego que nos representa al cien por cien: 'Bot Vice'.

Pero si algo hemos aprendido es que, antes de entrar en un nuevo mercado, has de tantearlo. Y para eso hicimos 'Super Star Path', una versión súper mejorada de 'Star Path' y que tenía que ser exclusiva para ordenadores.

¿Vuestro juego favorito o el que mejor funcionó en iOS?

DYA Games: El que mejor funcionó en iOS (desde el punto de vista económico) fue 'Bike Assault' porque recibió un feature aleatorio de Apple. Pero decidimos elegir 'Star Path' para este 'experimento' porque era el más adecuado para PC, por contenido y tipo de juego.

En este nuevo entorno, ¿cómo planteáis el paso de un tipo de pantalla y controles al más tradicional que encontramos en un ordenador?

DYA Games: Hombre, eso fue una liberación total y absoluta. No hubo ningún problema. Primero, nuestros juegos ahora se diseñan a una única resolución de pantalla (normalmente aproximada o compatible con el formato 16:9). Pero lo más importante es el control: dejamos a un lado el capado control táctil y damos paso al teclado y el gamepad, con lo que nuestras propuestas pasan a tener un control perfecto y mucho más completo, dando lugar a diseños de juego más interesantes e intensos.

Quizás la ventaja de producir un juego de este tipo sea el conseguir los comentarios de usuarios más comprometidos con los juegos y realizar cambios según el gusto mayoritario del público. De hecho, algunas mecánicas cambiaron con respecto a las primeras versiones de 'Super Star Path', ¿no?

DYA Games: Sí, es que no hay color. En ordenador los jugadores realmente se implican con el producto y te dan su opinión, y eso es algo que nos encanta. Además, si algo sabemos hacer nosotros, es canalizar las críticas negativas y transformarlas en críticas constructivas mediante la comprensión y el respeto al usuario. A nosotros la crítica no nos asusta, de hecho, nos hace más fuertes. Esto pasó con la versión 1.0 de 'Super Star Path' publicada en itch.io, que arrastraba varios fallos de diseño provenientes del mundillo móvil. Ciertos jugadores nos comunicaron todos estos fallos de diseño, a veces con bastante poco tacto,

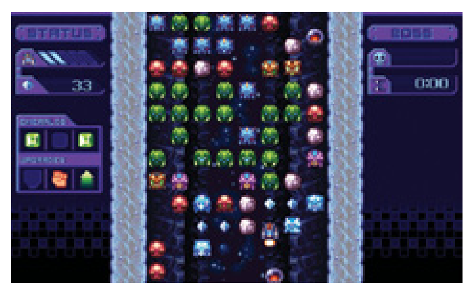
Corren nuevos aires. El paso a Steam y ordenadores supuso un alivio tras el complejo e injusto 'ecosistema' del mercado digital para dispositivos iOS. 'Super Star Path' fue la piedra de toque.

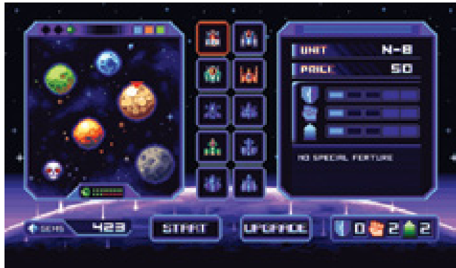
y sencillamente les entendimos y pedimos su opinión al respecto. Esta actitud suele suavizar bastante al que critica y le hace centrarse en la solución. Si su propuesta tiene sentido, es factible y encaja en nuestra visión del producto, la implementaremos sin reservas. Y eso hicimos, mejorar el juego para adaptarlo mejor a ordenadores y deshacernos definitivamente de todo resquicio de juego para móvil.

Ojo, sólo aceptamos críticas sobre el producto final, no durante su desarrollo, para garantizar que nuestra propuesta llega al mercado intacta, sin desvirtuar. Por eso nuestros desarrollos son, digamos, cerrados y opacos de cara al público. Gracias a las críticas de los jugadores, 'Super Star Path' es lo que es hoy día: un humilde juego con mecánica de puzle simple pero peculiar, batallas contra jefes al más puro estilo shoot'em up y música pegadiza.

Tras su paso por itch.io, llevasteis 'Super Star Path' hasta Steam mediante campaña Greenlight. ¿Cómo fue el proceso y la experiencia de lograr entrar en el repositorio digital de videojuegos más importante del momento? ¿Es una ventaja?

DYA Games: ¡Vaya que si es una ventaja! Es lo mejor que nos ha pasado en mucho tiempo, en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere. Nosotros confiamos mucho en nuestros proyectos para ordenador, así que todo el proceso de publicar

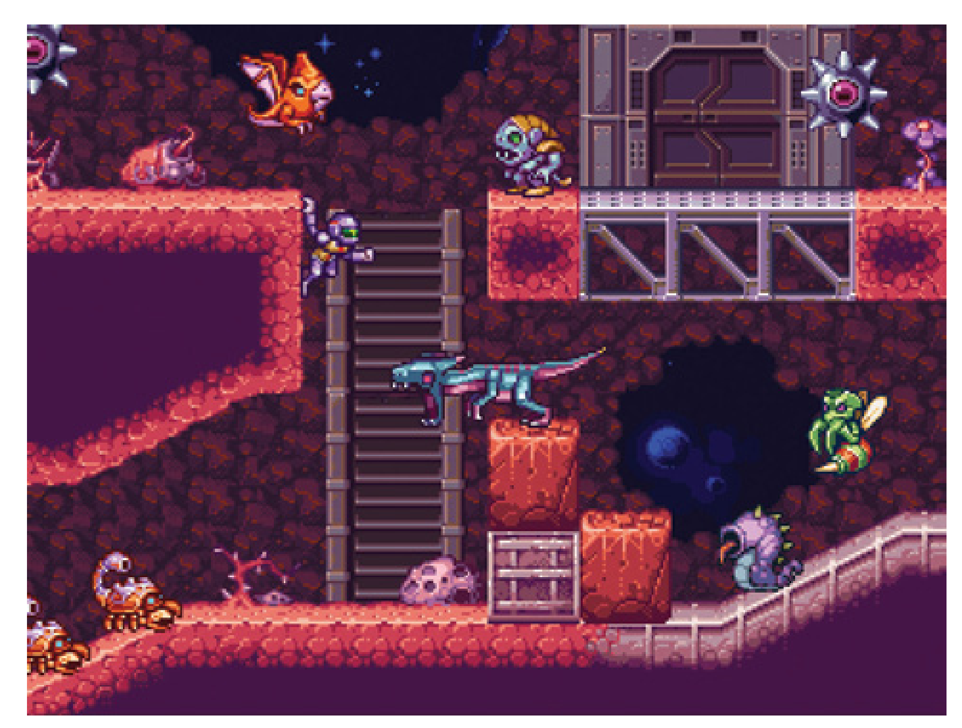




el juego en Steam Greenlight y de esperar a ser aceptados nos lo tomamos con mucha tranquilidad, y con la seguridad de que íbamos a conseguirlo. De hecho, no le dimos mucho bombo. Sólo contactamos con vosotros (por la temática de vuestra revista), con Pixel Prospector y con Indie Retro News. Todos nos atendisteis muy bien. Pero realmente todo el flujo de tráfico a nuestra página en Greenlight venía de la propia comunidad de Steam. El juego fue aceptado tras 28 días. Durante ese periodo de espera seguimos mejorando el proyecto y trabajando en otras cosas.

A nosotros nos gusta Steam porque facilita muchísimo el contacto entre desarrolladores y jugadores, que es precisamente lo que siempre hemos buscado. Pone a tu disposición un montón de herramientas, incluidos los foros exclusivos para cada juego, donde los jugadores discuten acerca del mismo, sugieren cosas, te avisan de algún fallo o incluso te ayudan a encontrar soluciones (los efectos sonoros de 'Super Star Path' funcionan ahora en Linux gracias a la ayuda de un usuario). Luego tenemos el tema de las ofertas, polémico para algunos, pero un salvavidas para otros. Y al fin y al cabo, estamos aquí para eso, para vender juegos y ganar lo suficiente para afrontar nuevos proyectos. Para nosotros, en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere, ya no existe ningún reto más atractivo e intenso que conseguir ser rentables haciendo nuestros propios videojuegos. Y para ello es aconsejable tener siempre en mente a los jugadores mientras estás desarrollando el proyecto, tratar de empatizar y ponerte en su lugar.

De hecho, la mayoría de los comentarios de jugadores sobre 'Super Star Path' en Steam son positivos, y sólo algunas notas discordantes asoman de vez en cuando. ¿Es para estar orgullosos?



'Gadnax'. Otro de esos proyectos que estamos seguros que volverán en algún momento a la 'cartera' de DYA Games.



¡Inspirado en los clásicos! 'Bot Vice' no esconde sus influencias.

DYA Games: Sí, el proyecto ha quedado muy sólido y homogéneo, en nuestra humilde opinión. Es corto y no tiene mucho contenido, y eso ha sido reflejado en su asequible precio. No obstante, el juego ofrece lo que promete, ni más ni menos. Solemos ser muy claros al respecto, y la propia descripción del juego en Steam es muy objetiva y detallada. Queremos que el jugador tenga muy claro lo que compra, cuánto dura, qué se ofrece, etc. Pero vamos, viendo el tráiler y el vídeo de gameplay, sobran las palabras. Nos consta que a muchos jugadores se les ha hecho corto y que querían más, y no les quitamos razón. Creo que no hemos sabido sacarle todo el potencial a la idea, pero hay que tener en cuenta que este juego se hizo de forma muy improvisada con el objetivo de testear el mercado. Las críticas negativas son muy pocas, pero no nos molestan porque, como ya hemos dicho, muchas observaciones son justificadas. Hay bastante por mejorar en Super Star Path, esa es la realidad, pero ya andamos metidos en los siguientes proyectos y no va a poder ser.

Bien, llegamos al presente y vuestro último juego por el momento: 'Bot Vice'. Tiene, nuevamente una pinta tremenda a shooter en tercera persona de los 90. ¿Qué nos podéis contar de él?

DYA Games: 'Bot Vice' es un juego de acción que intenta transmitir al jugador las mismas sensaciones que se obtienen al echarse una partida a la recreativa Time Crisis 3, una de nuestras favoritas, pero a través de mecánicas de acción y disparo en 2D. En resumen, es una especie de 'Time Crisis' con un aspecto visual a medio camino entre 'Wild Guns' (disposición del escenario) y 'Megaman X' (estilo de los personajes). La sensación a la que nos referimos es la de tratar de pasarse el 'Time Crisis 3' con un sólo crédito. En esa máquina recreativa debes prestar toda tu atención durante más de 20 minutos, aislarte de todo estímulo exterior, sin descanso, y acabarás exhausto… pero absolutamente saciado. Es jugabilidad pura y dura, sin relleno. Pues en 'Bot Vice' hemos conseguido algo muy parecido: las partidas son muy exigentes con el jugador y los errores se pagan caros. Es el tipo de juego en el que, si te dan y te quitan una vida, soltarás más de un improperio al cielo. Te maldecirás a ti, no al juego. Es difícil, aunque no injusto, pues a medida que vas superando niveles, tú mismo te darás cuenta de que has mejorado. La victoria en este juego es realmente gratificante.

¿Qué os ha llevado a plantear un juego de este tipo?

DYA Games: Hay una historia curiosa detrás de 'Bot Vice'. En sus inicios se trataba de un proyecto para iOS tipo brick breaker, diseñado antes de 'Star Path'. Manteníamos ideas del ya mencionado proyecto "Valkyrie", pero habíamos cambiado la temática, el aspecto visual y la resolución, entre otras cosas. El proyecto comenzó a hacerse más grande de la cuenta y, puesto que ya estábamos un poco molestos con los resultados obtenidos en el mundillo de los móviles, decidimos no arriesgarnos y posponerlo para más adelante. Se retomó tras habernos pasado definitivamente al mundillo de los ordenadores, justo tras lanzar 'Super Star Path' en Steam. El proyecto avanzó bastante como juego tipo brick breaker y estaba bien, pero no era todo lo original que estábamos buscando, pues ya existía el juego Wizorb (aunque éste no está tan orientado a la acción) y, sobre todo, no terminaba de enganchar al jugador.

Por tanto, en busca del mejor sistema de juego posible, se cambió por algo más orientado a la acción pura y dura, un top down shooter, digamos que en plan 'Chaos Engine', con los personajes más pequeños. Este sistema pronto quedó descartado porque la cantidad de contenido que había que hacer para que quedase decente y con escenarios no vacíos crecía exponencialmente, aparte de que tendríamos que haber descartado una gran cantidad de trabajo previo. Nuestras arcas no nos permitían un desarrollo de tal magnitud. Luego se probó con un sistema parecido al del juego 'Undead Line' (que nosotros hemos jugado en Mega Drive, gran banda sonora), pero sin auto scroll vertical. Tenía mucha libertad, no estaba mal, pero a las partidas les faltaba intensidad. Algo falla cuando ni tú, como desarrollador del juego, terminas de divertirte ni de sentir tu creación.

Entre todo esto, nosotros solíamos ir de vez en cuando a jugar al 'Time Crisis 2' al centro comercial de La Cala (Málaga). Esa recreativa es muy justa, hasta diríamos que fácil, y nos la pasamos con un crédito. Pero un buen día llegamos allí y la máquina no estaba. Tras maldecir al genio que decidió prescindir de esa fantástica recreativa para poner unas canastas en su lugar, Alberto sugirió ir al centro comercial Plaza Mayor, en la otra punta de Málaga, donde había un 'Time Crisis 3'. Dicho y hecho, nos plantamos allí, comenzamos a jugar y al cabo de unos minutos dijimos: "Hostia, tío, ¡esto es súper intenso! ¡Le da mil vueltas al 'Time Crisis 2'!". Y ya está, nos







vino la iluminación. Teníamos que darle al jugador exactamente esa misma experiencia, eso mismo que sentimos nosotros en aquel momento, y así es como 'Bot Vice' pasó de ser un juego tipo 'Arkanoid', entretenido, a un juego tipo 'Time Crisis' en 2D, súper intenso.

Y por eso el desarrollo de 'Bot Vice' nos ha tomado más de la cuenta, por todos esos cambios a mejor. Si todo va bien, podría estar listo en mayo. En un principio se pondría a la venta sólo en Steam, para Windows, Mac y Linux, con el objetivo de pulir y corregir todos los posibles desajustes de dificultad con ayuda de la comunidad de jugadores. Más tarde, una vez estable, puede que lo pongamos a la venta en itch.io, aunque lo consideramos innecesario. Ya lo pensaremos.

Genial, entonces en realidad queda muy poco para que podamos catarlo.

DYA Games: Bueno, nos gustaría tenerlo para mayo, pero surgirán mil imprevistos, jeje.

Ya para terminar, ¿qué os parece la escena indie actual? Esa dicotomía entre el indie comercial y el que se hace por gusto, la cantidad de producciones que aparecen todos los días, las campañas de crowdfunding…

DYA Games: Ya no sabemos muy bien a qué se refiere el término "indie", y dudo mucho que haya nadie capaz de definirlo, pues todos tienden a barrer para casa, nosotros inclusive. Personalmente, tenemos como referencia el juego 'Cave Story' original, el primero, donde se respira la mano del autor, Daisuke "Pixel" Amaya, por los cuatro costados. Unos cinco años estuvo en desarrollo, si mal no recordamos. Es un juego sólido, consistente, homogéneo y con mucha personalidad. Quizás eso sea lo más importante, que se note la mano del autor o autores, o por lo menos su dirección, en todos los apartados del desarrollo. Esa es nuestra línea a seguir, y podemos asegurar que es más sencillo no desviarse del camino si el equipo es pequeño y manejable, sin estar condicionados por agentes externos. Por tanto, ser indie puede significar tener el control total y absoluto del devenir del proyecto. Por ejemplo, si decides que un editor te publique el juego, a veces hasta cediendo los derechos de propiedad intelectual, tu condición de independencia sería, cuanto menos, cuestionable. No lo decimos nosotros, lo dice el contrato que firmas.

"Indie comercial versus indie sin ánimo de lucro". Ése también es un tema que da para un artículo completo. Como ya hemos afirmado anteriormente, en nuestra humilde opinión, ser independiente no tiene tanto que ver con el dinero, sino más bien con el carácter de tu producto, el equipo implicado y las condiciones de desarrollo. Nosotros somos muy honestos y claros al respecto. Queremos poder vivir de hacer videojuegos y establecemos un precio a nuestras obras. No por ello somos menos independientes o generosos que aquel que regala su trabajo (que lo hace porque posiblemente tenga solventadas sus necesidades económicas por otro lado). Es perfectamente lícito cobrar por un trabajo, servicio o producto. Desarrollar videojuegos independientes comerciales es un trabajo (y de verdad, no sabéis cuán arduo) que da lugar a un producto de entretenimiento, el propio videojuego,

> **"Teníamos que darle al jugador exactamente esa misma experiencia, eso mismo que sentimos nosotros en aquel momento, y así es como 'Bot Vice' pasó de ser un juego tipo 'Arkanoid', entretenido, a un juego tipo 'Time Crisis' en 2D, súper intenso"**





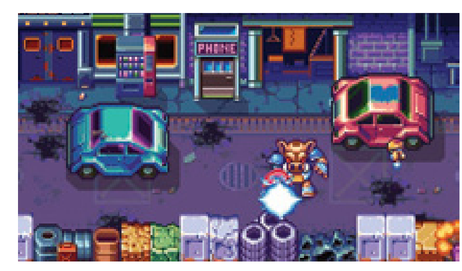
Difícil pero adictivo. 'Bot Vice' no es ningún paseo por el campo, pero superar los niveles supone una satisfacción para el jugador difícilmente igualable en la mayoría de títulos actuales para ordenadores o consolas de última generación

"El problema de este exceso de títulos es que afecta a la visibilidad de los productos y a veces cuesta encontrar el juego que quieres. Para el desarrollador independiente es peor aún, ya que se vuelve casi imposible poner tu título en manos de tu público objetivo"

que a su vez genera unos ingresos para seguir trabajando. El dinero es necesario para desarrollar videojuegos con unos valores de producción medianamente aceptables. El cómo se quiera obtener es decisión del desarrollador, sea precio fijo, gratis con donaciones, gratis con anuncios, gratis con micropagos, suscripciones, etc. La fórmula la elige el autor. Nosotros hemos elegido precio fijo, sin trampa ni cartón. Y ahora existe la posibilidad de solicitar devoluciones en Steam si el juego no cumple tus expectativas. Más honestos y claros no podemos ser.

La abundancia de juegos se debe a que las herramientas para producirlos son mucho más accesibles y sencillas de usar, lo cual no asegura la calidad del producto, pues eso depende en exclusiva del equipo de desarrollo y, muchas veces, del presupuesto disponible.

El problema de este exceso de títulos es que afecta a la visibilidad de los productos y a veces cuesta encontrar el juego que quieres. Para el desarrollador independiente es peor aún, ya que se vuelve casi imposible poner tu título en manos de tu público objetivo. Si pudiéramos hacer eso, otro gallo nos cantaría. Por ahora la mejor solución a este problema son las ofertas de Steam, que te garantizan algo de visibilidad durante unos días. La oferta la decide el desarrollador, no Steam, así que si veis juegos con descuentos de hasta el noventa por ciento, culpad a la falta de confianza del desarrollador, no a Valve, pues su tienda es, a día de hoy, la mejor para desarrolladores y jugadores.





¡Superado! Gran parte de la adicción que general el juego recae sobre las puntuaciones que podemos conseguir y el 'rango' que obtenemos al terminar cada nivel.

Respecto al *crowdfunding*, nosotros estamos tratando de evitarlo por ahora, aunque nos parece la vía menos mala de financiación externa. Tened en cuenta que ahí solicitáis la ayuda económica de los futuros compradores, es decir, de los jugadores, y eso está muy bien. Realmente es como un sistema de marketing y precompra de tu proyecto, y además ayuda a crear una comunidad inicial. No le vemos ningún problema, salvo las obligaciones que debes asumir con los usuarios que han aportado dinero para una idea concreta y no esperan ver otra cosa. Vamos, que acabas un poco condicionado y sujeto a promesas que cumplir. Como en todo, se puede hacer un mal uso, y ya conocemos muchos casos que no es necesario enumerar. Otra vía de financiación para indies sería el *Early Access* o acceso anticipado, pero tal y como se está usando, le vemos poco futuro. Aparte, en acceso anticipado sólo parecen encajar bien los proyectos que no dependen de una línea argumental. Habrá excepciones, obviamente.

Muchas gracias por vuestra atención y mucha suerte en todos vuestros proyectos. ¡Desde luego, talento no os va a faltar!

DYA Games: ¡Muchas gracias a vosotros, hombre! Esperamos que os gusten los juegos que están por venir. Trabajo no les va a faltar. ¡Saludos!



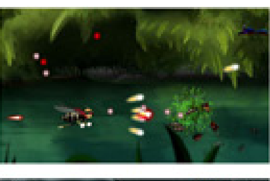
Miles de jugadores disfrutan con nuestros juegos en PC & Android ¿Y tú... a qué esperas?

WRONG DAY . WRONG BEE

Beekyr

RELOADED

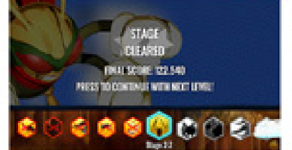
KALEIDO GAMES

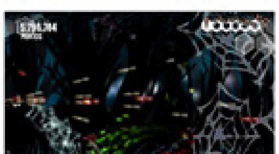




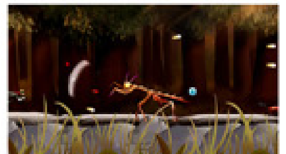












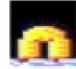




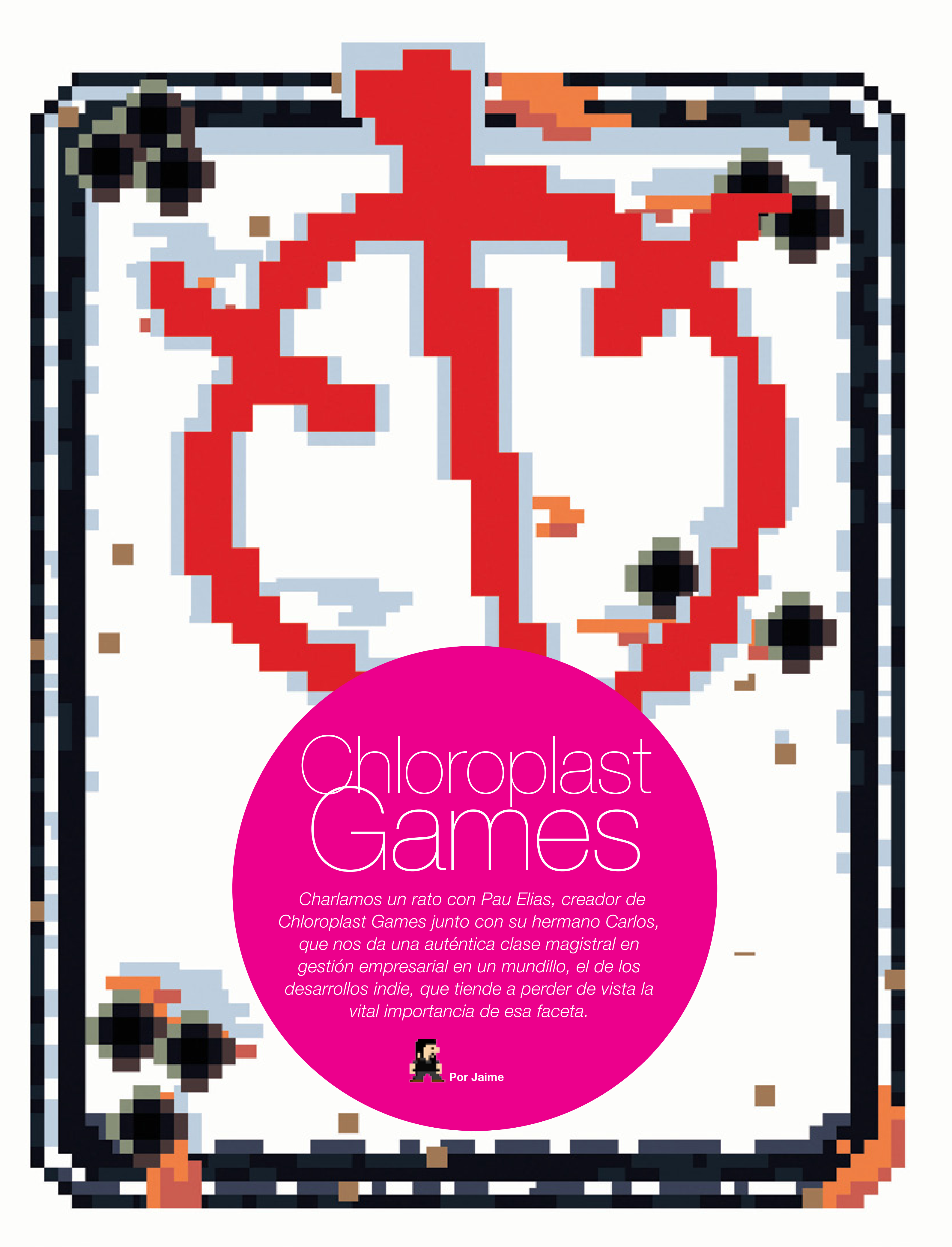
www.kaleidogames.com











Chloroplast Games

Charlamos un rato con Pau Elias, creador de Chloroplast Games junto con su hermano Carlos, que nos da una auténtica clase magistral en gestión empresarial en un mundillo, el de los desarrollos indie, que tiende a perder de vista la vital importancia de esa faceta.

Por Jaime





'Retro Shooter', un shooter... retro. Uno de los primeros esfuerzos de Chloroplast Games, un FPS para PS Vita.

Hemos podido compartir un rato con Pau Elias, director, diseñador principal y cabeza visible de Chloroplast Games, un estudio independiente barcelonés recientemente nominado a los PlayStation Awards por su juego 'Yokai Sword', del que os hablamos tras tener la oportunidad de probarlo hace un tiempo en RetroBarcelona 2015.

¡Buenos días, Pau! Ante todo muchas gracias por atendernos. ¿Quiénes sois Chloroplast Games? ¿Cuál es la historia del estudio? ¿Cuándo nace y con qué proyecto?

Chloroplast Games: Chloroplast Games es un equipo de desarrollo de videojuegos en el que están Carlos Elias (arte conceptual), David Santos (programador principal), Álex Hernández (relaciones públicas y redes sociales), Iván Mosquera (compositor musical), Ivan Kovar (compositor musical y diseñador de sonido) y Pau Elias (encargado del diseño, producción y gráficos). Recientemente se han unidos dos programadores más, Adan Baró y David Cuenca.

Chloroplast Games surge como un artificio artístico de expresión mediante videojuegos. Nace en 2010 con un proyecto aún en diseño llamado End of the World, una aventura 3D existencialista en primera persona en la que todo el juego era una junguiana metáfora metafísica. Esta aventura se emplaza en un extraño y mediterráneo lugar, un laberinto cerca del mar en el sitio en el que ya no hay más mundo después de ese. El protagonista se despierta en ese laberinto al sol sin saber quién es ni dónde está. Lo único que puede hacer es adentrarse en el laberinto porque no hay otro camino.

Este proyecto no se llevó a cabo por razones técnicas de diseño y que nuestros recursos no eran suficientes para llevarlo a cabo. A partir de ahí tuvimos que cambiar la mentalidad del estudio para que fuera menos idealista y más realista. Empezamos a ofrecer una serie de servicios de desarrollo de software para poder pagar las facturas y cubrir los gastos de nuestros proyectos, de menor envergadura pero igual

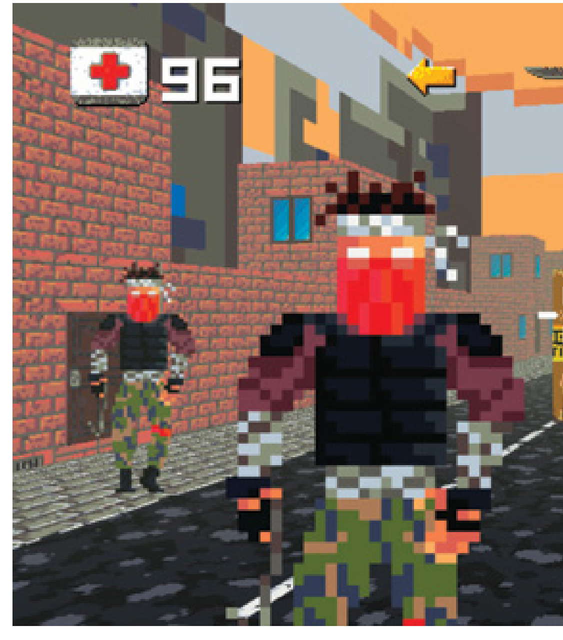
> **"Es una pena, pero es lo que hay: o te profesionalizas o es muy difícil que tu proyecto de empresa dure más de un año"**



Texturas pixeladas. 'Retro Shooter' recuerda a '8Bit Killer', la opera prima de Locomalito. Un halago a todas luces.



Nuevos proyectos. En la Barcelona Games World 2016 pudo probarse públicamente por primera vez el puzle 'Tile Tower'.



de cuidados y con una viabilidad económica más alta. Es una pena pero es lo que hay: o te profesionalizas o es muy difícil que tu proyecto de empresa dure más de un año. No obstante nuestro objetivo a largo plazo es este proyecto, y otros parecidos. Pero por ahora necesitamos proyectos más jugables, centrados en el diseño, y menos trascendentales.

¿Jugando a qué juego tuviste ese momento de revelación en que tuviste claro que querías desarrollar videojuegos para ganarte la vida?

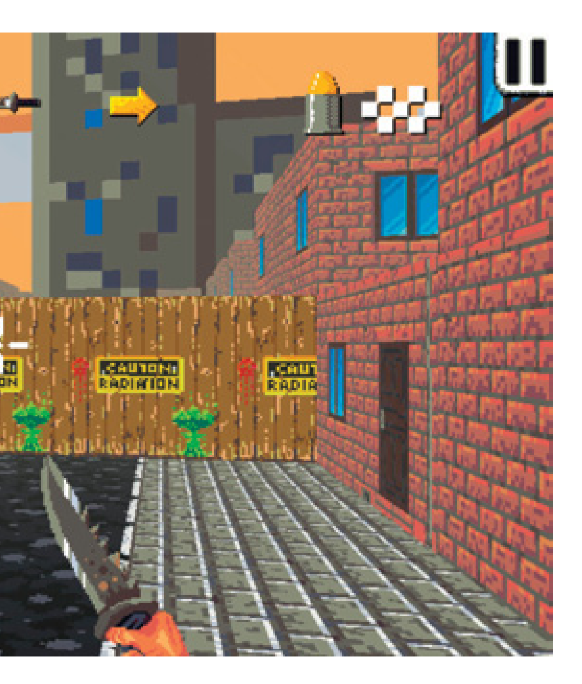
Chloroplast Games: Realmente no fue así, al menos en mi caso. Mi hermano y yo siempre hemos estado inventando mundos y juegos, su gran talento a la hora de dibujar nos lo puso muy fácil. Teníamos la necesidad de crear y trabajábamos muy bien juntos. Mi hermano siempre había necesitado crear dibujando, pero yo no lo hacía tan bien como él. Un día en Canal+ vi 'Pesadilla antes de navidad' y me di cuenta de que se podían crear mundos y que esos mundos fueran tangibles. Desde ese momento me volví loco por las maquetas y el stop-motion. Más adelante, ya de adolescentes, nos interesamos por el cine y hicimos varios cortometrajes inacabados en stop-motion tanto con plastilina y marionetas como dibujando. Y después de llevar toda la vida jugando me di cuenta que con los videojuegos se podían crear mundos con una mayor libertad que las maquetas o el cine y además esos mundos podían tener una interactividad directa con el jugador. Este fue el primer desencadenante.

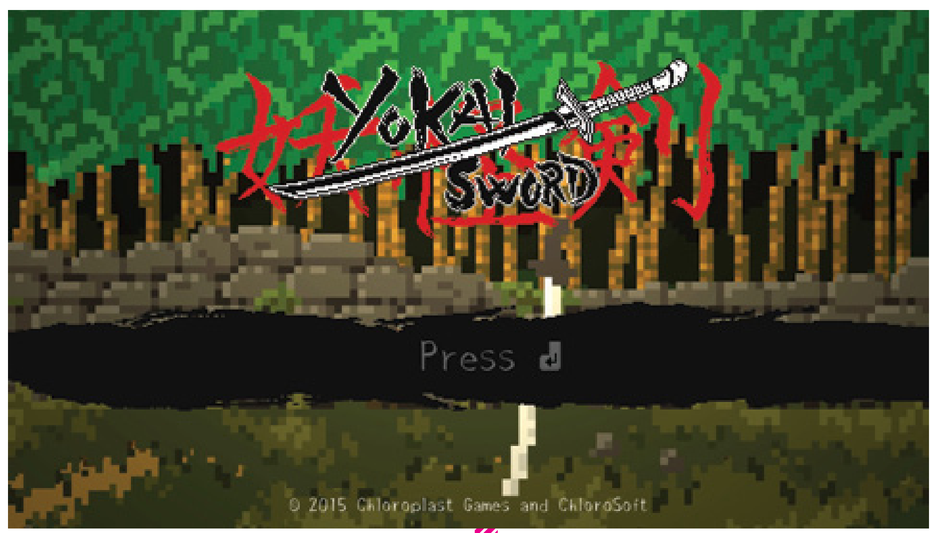
El segundo desencadenante fue que al acabar el bachillerato no tuve una buena orientación profesional por parte de mis profesores y me tuve que buscar la vida. Me hice dos preguntas: ¿a qué puedo y quiero dedicarme después de unos estudios? y ¿me podré dedicar toda la vida?

El último desencadenante, que fue triple, fue en 2010, cuando se hizo el primer Gamelab en Barcelona. Allí conocí a otros desarrolladores y sinceramente no me gustó nada lo que se hacía en ese momento en España a nivel de desarrollo. Esas personas me hicieron ver de manera involuntaria que era totalmente posible hacer videojuegos ya que ellos lo hacían y eran de España; es decir, eran como yo. Si ellos podían, por qué no yo. Lo segundo era la situación. Yo tenía 18 años, muchas ganas y ninguna responsabilidad. Si la cagaba tendría ayuda de mis padres y mucho tiempo para remediarlo e intentarlo otra vez u otra cosa diferente. Y lo tercero es que si realmente cualquier cosa que se haga cuesta, ya sea estudiar para luego poder optar a un puesto de trabajo o montar un negocio o lo que sea, ¿por qué no empezar por lo que realmente me gusta? Estaba clarísimo que me tenía que dedicar a los videojuegos.

¿Veremos, entonces, un juego basado en stop-motion en algún momento de la trayectoria de Chloroplast Games? ¿Algo en la línea estética de 'The Neverhood' o el más reciente 'Armikrog'?

Chloroplast Games: Es muy probable y me encantaría; es un técnica muy agradecida que quiero explotar. De hecho, tenemos dos ideas planteadas y una de ellas está bastante desarrollada. Ya veremos si en un futuro las





Sensibilidad arcade. En 'Yokai Sword', las mecánicas se han sublimado hasta la misma esencia de la acción.

podremos llevar a cabo. La verdad es que tanto 'Skullmonkeys' como su precuela, 'The Neverhood', me influenciaron mucho. Siempre me parecieron muy innovadores al mezclar esa técnica con algo interactivo como son los videojuegos - algo nada común cuando se suele utilizar stop-motion. Para los que estén interesados, hace años escribí un artículo acerca de los videojuegos que utilizan esta técnica.

¿Qué juegos habéis publicado hasta el momento?

Chloroplast Games: El primer proyecto en el que trabajamos fue en un FPS parecido al Doom llamado 'Retro Shooter.' Para que te hagas una idea rápida, era como un 'Doom' pero más colorido y sin sangre, que mezclaba 'Mad Max', 'Fallout 3' y alienígenas. Este juego se desarrolló con un motor propio basado en Open GL ES y en exclusiva para PS Vita. El juego no se llegó a lanzar como tal porque durante el proceso de revisión del juego, Sony decidió cerrar PlayStation Mobile. Este proyecto fue un fracaso comercial pero nos dio muchísima experiencia en cuanto a lo que es trabajar para una consola y todas las partes del proceso de desarrollo de un proyecto con una orientación comercial. Por otro lado, hemos publicado algunos juegos de móvil gratuitos que son los proyectos que hacen los alumnos en prácticas que pasan por nuestro equipo para probar que realmente han aprendido algo durante el período de formación que les damos.

Ahora estamos trabajando en el proyecto más ambicioso en el que hemos trabajado que ha ido aumentando su envergadura a medida que lo desarrollamos. 'Yokai Sword' es un hack and slash 2D. El jugador controla a un habilidoso ninja que debe vencer a oleadas de enemigos. Cada oleada está formada por una serie de yokai y un enemigo final. Las series han sido diseñadas cuidadosamente para crear una experiencia de juego satisfactoria y son ligeramente diferentes en cada juego. También hay un sistema que genera habilidades aleatoriamente, lo que lo hace más divertido. Y si no es suficientemente emocionante, el jugador sólo tiene un punto de vida y si muere debe comenzar el juego. Esta es la premisa principal que se altera en los 5 modos de juego que habrán y los 4 personajes jugables con ataques y ataques especiales propios. 'Yokai Sword' está basado directamente en la mitología japonesa, el contexto del juego es en una época feudal japonesa con muchos elementos fantásticos, como los yokai, los monstruos del folclore japonés.

En cuanto el diseño hemos tenido influencia de juegos como 'Hotline Miami', la facilidad de morir de su protagonista, la rapidez con que el jugador puede reiniciar la partida y esa rabia y deseo de superación que provocan en el jugador y lo mantienen pegado al mando. Y la enorme dificultad y simplicidad de 'Titan Souls'. También tiene algunas cositas del 'Legacy of Kain: Soul Reaver', 'Shinobi' (PS2), 'Heavenly Sword' y 'Dinasty Warrior'.

¿Qué son ChloroSoft y Chloroplast Games Framework? ¿Estáis licenciando vuestro software? ¿Ha creado juegos algún otro estudio sobre este framework?

Chloroplast Games: ChloroSoft es la parte legal de Chloroplast Games, la empresa propiamente dicha. Es el nombre comercial que utilizamos para publicar nuestros juegos en los diferentes canales de distribución. Además ofrecemos a otros estudios o clientes: localización en 12 idiomas; distribución en App Store, Google Play y Windows Store y más adelante en Steam, otras plataformas de distribución digital en PC y consolas; tutorización de la producción en desarrollo de videojuegos; y diseño y desarrollo de advergames, serious games, AR games y VR games.

Si todo sale bien tenemos pensado añadir servicios adicionales.



Fundado en julio de 2010 por los hermanos Elias, el estudio barcelonés (Castelldefels) apunta a una profesionalización rara vez vista en el ámbito indie.

En la actualidad se encuentran en mitad del desarrollo de 'Yokai Sword', un difícil hack and slash de curioso control y mecánicas, heredados de sus inicios como juego para dispositivos móviles. Fue nominado a los Premios PlayStation 2015.

Simultáneamente, están finalizando 'Tile Tower', un juego tipo puzle para móviles que su jugabilidad en un rejilla de 4x4 tiles de un mismo color que, al ser tocadas, lo invierten, a la vez que los tiles paralelos y perpendiculares. Una mezcla entre Lights Out y el cubo de Rubik.

http://chloroplastgames.com





Una sonrisa vale más que mil palabras. El público de RetroBarcelona 2015 pudo disfrutar de unas partidas a 'Yokai Sword'.

"El primer desafío es conseguir el suficiente valor como para dedicarte a esto sin tener ninguna garantía ni estabilidad de ningún tipo a corto plazo. Y no paran de aparecer desafíos hasta mucho después de la publicación del juego"

Durante un proyecto pausado que empezamos a desarrollar en 2014 y por culpa de mi mentalidad como productor en cuanto a disminuir el tiempo de desarrollo y aprovechar partes de juegos en los que hemos trabajados en otros futuros proyectos, surgió la idea de hacer un conjunto de herramientas que fuera aprovechable sin ningún tipo de esfuerzo extra en nuestros siguientes proyectos. Esa idea se convirtió en los que ahora es el Chloroplast Games Framework o el CGF como lo abreviamos. Dividimos la estructura y el contenido de todos los proyectos en dos partes: una genérica, que es el CGF, y otra específica, que es el contenido creado especialmente y sólo utilizable en ese proyecto. El CGF está pensado para que suponga entre un 60-75% de la programación de cualquier proyecto desarrollado en Unity 5 con C# y reduce el tiempo de desarrollo de la programación más o menos un 75%, ya que el programador sólo debe gestionar los sistemas del framework y no crearlos desde 0. El CGF sigue la misma filosofía de trabajo que Unity: trabajar con componentes y que esos componentes se puedan configurar desde el inspector - es decir, visualmente.

Todos los programadores, tanto los nuevos que han llegado al equipo como programadores externos, que han probado la versión actual del CGF destacan la estructura y la claridad o limpieza del código y lo intuitivo que es utilizarlo. Ahora mismo el CGF se encuentra en fase de desarrollo; es posible que nunca se acabe de desarrollar porque siempre hay cosas a añadir que serían realmente útiles. Pero antes de ponerlo a la venta en nuestra web y en el Asset Store de Unity queremos añadir más sistemas y acabar la documentación en sus tres formas: comentarios de código, documentación API y manual de uso.

Pregunta de rigor: ¿cómo ves el panorama independiente en España? Habiendo estado muy recientemente en contacto con otros estudios independientes españoles, ¿comparten esa visión?

Chloroplast Games: El panorama es bastante precario, aún debe madurar muchísimo. Al menos el de Barcelona, que es el que conozco. En general sí que comparten la visión pero hay un aislamiento bastante importante que dificulta que esos estudios maduren y puedan compartir sus experiencias. Es algo que debería cambiar pronto por el bien de los estudios. Además, aparecen muchos intentos de estudios formados por alumnos que salen de cursos de creación de videojuegos y no tienen oportunidad de entrar en un estudio a trabajar, ya sea porque no tienen la suficiente experiencia o porque no conoce otros estudios a causa de ese aislamiento que comentaba. Con la llegada del alumnado de las primeras promociones de grados y cursos, muchos de estos "estudios" están proliferando pero dentro de unos meses o años sólo quedarán unos pocos - los que realmente consigan profesionalizarse.

Por otro lado, el gobierno y otras instituciones públicas deben darse cuenta de que los videojuegos son una industria muy potente y que merece ser ayudada tanto o más que el cine o la música.

Presentasteis 'Yokai Sword' a los Premios PlayStation 2015. ¿Cómo ha sido la experiencia? ¿Recomendarías a otros estudios independientes entrar en este certamen?

Chloroplast Games: El balance general ha sido positivo, nos ha costado un retraso considerable en el desarrollo del juego pero a raíz de los premios hemos tenido mucha cobertura por parte de la prensa española. Es la segunda vez que se organiza en España y hay muchas cosas a mejorar en cuanto a la organización, ya que los equipos de los proyectos finalistas deben invertir mucho tiempo y dinero cuando entran en la dinámica de finalista y, al fin y al cabo, durante el periodo anterior a la resolución de los premios se está jugando con la vida de esos proyectos y de los miembros de respectivos equipos de desarrollo. Es una muy buena oportunidad para cualquier estudio pequeño y con un proyecto con un diseño compatible con una plataforma PlayStation, pero en todos los casos el proyecto a presentar debe estar en una fase de desarrollo bastante avanzada si pretenden optar a un premio.

Mente y cuerpo, en acción. La distribución de los enemigos en pantalla y su forma de atacar hacen que haya que reflexionar sobre la forma óptima de despacharlos. Pero hay que hacerlo rápidamente, pues los adversarios también dirán la suya.

Lleváis tiempo navegando en las traicioneras aguas del desarrollo independiente. ¿Cuáles son los mayores desafíos para aquellos que deciden volar con sus propias alas? Con el tiempo, ¿los desafíos han disminuido o se han incrementado?

Chloroplast Games: Me gusta la expresión de "traicioneras aguas", lo describe muy bien.

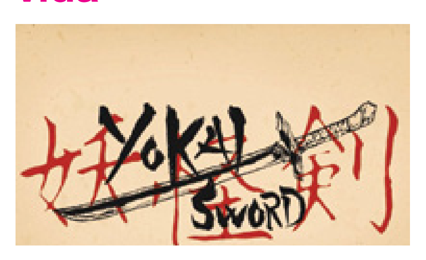
El desarrollo independiente de videojuegos no se diferencia en nada de cualquier tipo de negocio propio. Son las mismas partes, mismos retos, mismos riesgos, mismo sacrificios y mismas recompensas. Por tanto, en sí, es un desafío que no todos están preparados para afrontar. Si no tienes experiencia previa en este negocio cada día es un desafío, tanto profesional como personal. Recalco la parte personal porque cualquier desarrollador independiente, si quiere que su proyecto acabe -no que tenga éxito, sino que acabe- y se convierta en un juego por el que la gente esté dispuesta pagar, va a tener que esforzarse muchísimo, superar sus límites constantemente y sacrificar ciertas partes de su vida para conseguirlo. Pocos entienden esto o están dispuestos a hacerlo, y más en España donde la mentalidad de emprendedor es bastante pobre y escasa.

El primer desafío es conseguir el suficiente valor como para dedicarte a esto sin tener ninguna garantía ni estabilidad de ningún tipo a corto plazo. Y no paran de aparecer desafíos hasta mucho después de la publicación del juego: formar un equipo compenetrado e implicado, gestionarlo y mantenerlo vivo y animado; diseñar un buen juego y materializarlo en una obra con valor; mantener el desarrollo fresco, fluido y financiado; publicar, promocionar y vender el juego para que la gente esté dispuesta a comprarlo... Los desafíos nunca disminuyen, siempre están ahí y, dependiendo del proyecto que se esté desarrollando, crecen o se quedan como están. Lo que pasa es que la experiencia en desafíos anteriores te sirve para los actuales y ya sabes cómo tratarlos o evitarlos.

¿Es el *free to play* el mal encarnado? ¿Qué opinas del modelo Freeware abanderado por desarrolladores como Locomalito? ¿Crees que se percibe "gratis" como lo mismo que "sin valor"?

Chloroplast Games: La confusión que hay alrededor del concepto de free to play es el mal encarnado, pero no en sí el modelo de negocio, porque es un modelo de negocio y no un género como muchos confunden. De hecho, hay muchos videojuegos que realmente aplican este modelo de negocio y son buenos juegos en muchos aspectos. El free to play se asocia normalmente con los juegos sociales porque en la mayor parte de los casos vienen de la mano y las mecánicas de juegos sociales que fuerzan al jugador a pagar. Esto ayuda a obtener ingresos en un modelo de negocio tan volátil, pero sin duda alguna en estos casos el concepto de free to play está pervertido para fines totalmente económicos.

Un arcade furioso de los de toda la vida



'Yokai Sword' os puede recordar a los arcades de toda la vida. Controlado preferentemente con un mando, las mecánicas son minimalistas, basadas en dos acciones básicas: moverse y atacar en línea recta. Usando el stick derecho, podemos dibujar un corto sendero de destrucción en cualquier dirección, acabando con cualquier enemigo que se interponga en nuestro camino. La pantalla en la que jugamos es estática, y una vez una oleada ha sido destruida, aparece la siguiente. Conforme superamos oleadas, nuevos enemigos se van sumando a la acción, añadiendo nuevas formas de atacar a nuestro personaje que nos obligan a mantenernos atentos a la acción en todo momento, no pudiendo apoyarnos en una única estrategia.



David y Goliath. No sabemos si el protagonista está en mitad de un ataque o rezando a todos los dioses del panteón, a la vista de lo que se le viene encima...

“Si el precio de un juego se justifica con su contenido y su calidad, cualquier persona estará encantada de pagar por él”

Lo gratis se considera de poco valor, es un hecho más que demostrado, sobretodo en plataformas móviles en el que los juegos se instalan y desinstalan como si nada. Además, la mayor parte de los juegos adoptan este modelo de negocio sin saber realmente la inversión económica en publicidad continuada que necesitan para alargar su vida en el mercado y no ser desinstalados por el jugador. Pero por otro lado hay iniciativas como las de Locomalito o muchos proyectos en itch.io que salen de la norma para ser todo lo contrario.

Creo que si el precio de un juego se justifica con su contenido y su calidad, cualquier persona estará encantada de pagar por él.

¿Cómo funciona el desarrollo para plataformas cerradas, como Xbox o PlayStation? ¿Cuáles son las implicaciones de trabajar para Sony, Microsoft o Nintendo?

Chloroplast Games: Pues como indicas se trabaja de manera muy opaca; hasta que eres desarrollador oficial no puedes acceder a la información necesaria para desarrollar para esa plataformas y saber lo que realmente representa. Y para poder ser desarrollador oficial en muchos casos necesitas tener algo que enseñar de tu proyecto. En algunas ocasiones es mucho más agradecido desarrollar para plataformas cerradas porque tienes acceso a un servicio de asesoramiento técnico especializado.

También es importante recalcar el hecho de que hay una serie de requisitos técnicos tanto como de estilo que se deben cumplir, y adaptar tu proyecto a esos requisitos lleva tiempo. Y eso es un incremento en el presupuesto del desarrollo que se debe tener en cuenta. Aparte, hay otras consideraciones u obligaciones para poder llevar tu juego a las tiendas oficiales de cada plataforma que afecta de una manera directa al presupuesto, como los periodos de revisión de tu juego y la clasificación por edades obligada - y muy cara (al menos en Europa).

Todo esto puede representar un tercio del presupuesto (humilde) de tu proyecto y si no se tiene en cuenta se estará en apuros. Porque es pasta, es mucha pasta para un desarrollador independiente.

¿Cuánto se paga, entonces, por un kit de desarrollo para una de las plataformas “grandes”? ¿Y por el derecho a publicar en uno de sus repositorios digitales?

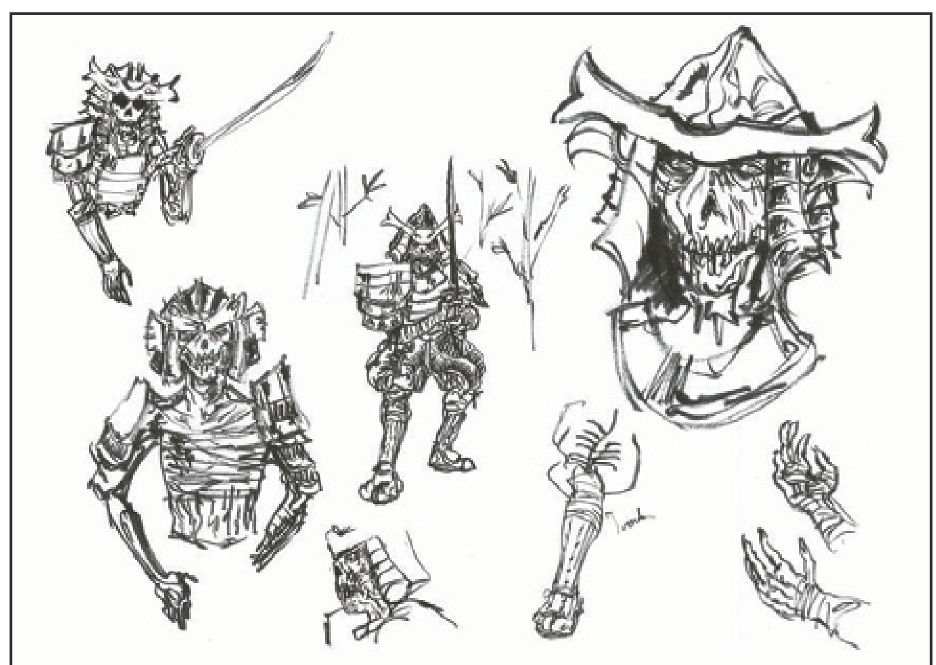
Chloroplast Games: El precio de los kits de desarrollo es caro. Un desarrollador se puede gastar hasta 15.000 € en kits de desarrollo de las principales plataformas actuales. No es un requisito tener un kit de desarrollo, pero lo necesitas para hacer pruebas de tu juego durante el desarrollo en la propia plataforma. Esto puede representar un gasto importante porque realmente es mucho dinero.

El tema de las licencias de desarrollador ha cambiado estos últimos años. Hasta Nintendo, la plataforma más cerrada, se ha puesto las pilas y está ofreciendo licencias de desarrollador y facilita las cosas. Algunas de estas licencias son gratuitas, sólo necesitas la validación de esa plataforma para obtenerla, pero publicar es otro tema. En algunas plataformas es necesario pagar una tasa por título. Para que te hagas una idea, si quisieras publicar un título en PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One, Wii y Wii U te podrías llegar a gastar hasta 150.000 €, dejando de lado las posibles a actualizaciones del juego y siempre teniendo en cuenta que publicas por canales digitales.

Esto está cambiando, las plataformas se están dando cuenta de que a los desarrolladores hay que tratarlos bien ya que son los que dan vida a las plataformas y muchas veces no hay que pagar nada por publicar en ciertas plataformas. Además, por ejemplo, hay empresas como la propietaria de Unity que tiene convenios con ciertas plataformas para que los desarrolladores que hacen juegos con Unity publiquen de manera gratuita.







El lápiz, más fuerte que la espada. En las imágenes, una muestra del concept art creado por Carlos Elias para Yokai Sword.

Recomiendo un libro que se publicó hace poco, hay mucha información relacionada con el desarrollo independiente y mucha de esa información es esencial: The indie game developer handbook. Explica y muestra información sobre temas como la autopublicación, herramientas de desarrollo, localización, clasificación de contenido, relaciones públicas, prensa, marketing, publicidad, financiamiento y temas legales y fiscales. Es una muy buena base para todo el mundo que quiera entra en el desarrollo de videojuegos de manera independiente y encuentre así una especie de guía.

¿Qué parte de vuestro presupuesto para el desarrollo de videojuegos surge actualmente del propio desarrollo de videojuegos?

Chloroplast Games: El 0%. Ahora mismo el 95% de nuestro presupuesto surge de mi propio bolsillo y de los beneficios que obtenemos a través de Azurite Techs., una consultoría tecnológica enfocada al desarrollo de software y diseño gráfico que fundamos entre unos amigos para financiar el desarrollo de los videojuegos y otros proyectos en los que trabajamos. El 5% restante son gastos indirectos, como por ejemplo el coste de transporte público de cada miembro del equipo para venir a trabajar, o el coste de los viajes a ferias y eventos, que cada uno se paga.

Si quieres desarrollar tus propios proyectos se necesita dinero y, o bien ya lo tienes, o lo ganas compaginando el desarrollo con otro empleo (nuestro caso), o lo pides a tus padres, a un banco o a un inversor.

¿Es muy exigente el proceso de aprobación de un juego para estas plataformas?

Chloroplast Games: Es exigente, por lo general, pero hay plataformas para las que no. Por lo que he comentado antes de los requisitos técnicos y de estilo. Además, cada plataforma tiene su propia “censura”, que veta ciertos juegos por su temática o por cómo la tratan. Esta exigencia provoca que se tengan que corregir cosas y esto provoca retrasos en la salida de un juego, se debe tener muy en cuenta este período de revisión a la hora de planificar el lanzamiento del juego.

Este hecho de la exigencia es bueno y malo a la vez. Es bueno porque hay un control de calidad que asegura que lo que se publica tiene una cierta calidad y sigue unas normas de estandarización. Pero es malo porque requiere tiempo y son preocupaciones extra para los desarrolladores.

¿Y la entrada en Steam? ¿Qué te parece el proceso democratizado de entrada en el catálogo digital de la plataforma de Valve a través de Greenlight?

Chloroplast Games: Steam Greenlight tiene tantas cosas buenas como malas. Proporciona la oportunidad a nuevos desarrolladores de entrar en Steam, algo maravilloso, pero presentar tu proyecto en Steam Greenlight tiene un coste tan bajo (100$) y no hay ningún control de calidad. Muchos proyectos, por malos que sean, conviven con el tuyo - o, mejor dicho, compiten con el tuyo. A la gran mayoría de proyectos de Steam Greenlight no se les puede ni catalogar como proyecto sino como prototipos o ejercicios de desarrollo. Muchos de estos proyectos consiguen pasar a la tienda, desvalorizando la imagen de juego independiente y generando contenido de mala calidad en Steam.

El creador de Steam Spy escribió un artículo sobre este tema y postula al principio del artículo que, desde que se lanzó Steam Greenlight, la media de las ventas de un juego independiente han bajado - o, mejor dicho, se las lleva un proyecto independiente competidor.

Además se debe recalcar que los propios usuarios son los que eligen qué proyectos pasan y qué proyectos no; es decir, tu proyecto está en manos de usuarios con opiniones y gustos muy distintos, sin ningún tipo de criterio profesional. Es muy normal que proyectos que pertenecen a géneros con poca popularidad en Steam pasen mucho tiempo en Greenlight a pesar de ser muy buenos juegos.

¿Estáis interesados en entrar en el mercado para plataformas móviles?¿ Cuán importante es el posicionamiento en estos mercados? ¿Crees que hay estrategias globales para dar importancia a algunos juegos específicos, utilizando medios no siempre muy limpios, o son leyendas urbanas?

Chloroplast Games: Por supuesto, independientemente del mercado nosotros queremos hacer juegos para móvil. De hecho trabajamos en paralelo en la versión de móvil (iOS, Android y Windows Phone) de 'Yokai Sword'. Es un mercado totalmente diferente al mercado de consolas o PC. El posicionamiento es algo vital para tener visibilidad y tener ventas. Pero algo mucho más importante para los desarrolladores que no pueden gastar 20 millones de dólares en marketing y comprar usuarios para sus juegos es la suerte. Casi cada año hay un juego que destaca y tampoco es que sea un buen juego, pero por suerte algún youtuber famoso habló de él y mucha gente lo descargó en poco tiempo, cosa que hace aumentar tu posicionamiento o aparece en algún medio importante y pasa lo mismo. Ha pasado en juegos como 'Flappy Bird' y seguirá pasando con otros. Esto no quiere decir que todo dependa de la suerte. Siempre se puede hacer a otros niveles y destacar de entre todos los demás. Es un mercado competitivo por naturaleza (porque así lo han querido) y muta y cambia cada cierto tiempo.

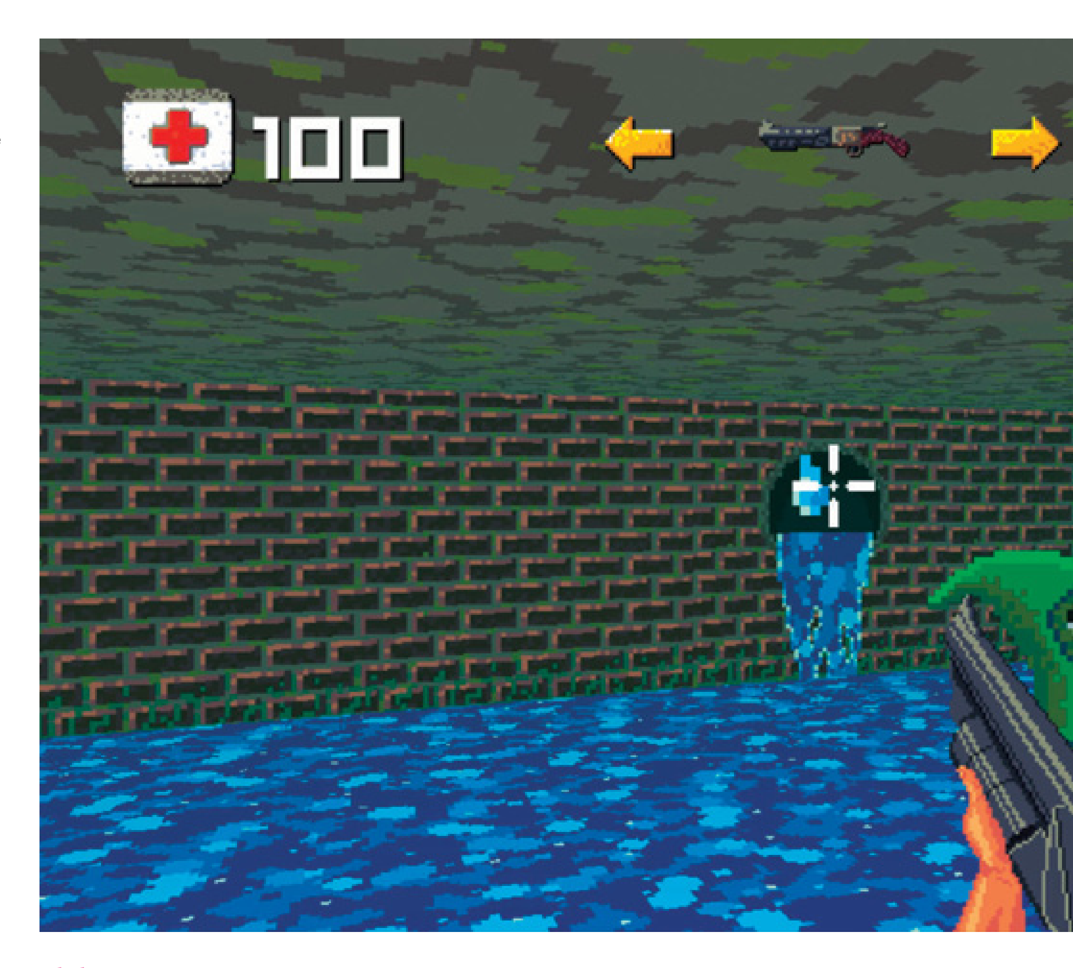
¿Cuál sería tu consejo para un estudio indie que da sus primeros pasos? ¿Tratar de publicar por sus propios medios, ayudándose de sitios como itch.io, o buscar la entrada en el catálogo de algún gran publisher como Sony o Microsoft?

Chloroplast Games: Lo primero que le diría es que replanteen muy bien entrar en el desarrollo independiente, sin connotación negativa ni positiva. Es decir, que se lo piensen muy bien. El desarrollo independiente es lo mismo que montar una empresa de lo que sea por tu cuenta, y poca gente está capacitada, preparada y educada para ello.

Si no tienen experiencia en el desarrollo de juegos lo que deben hacer es empezar a aprender a utilizar un motor gráfico y por último que hagan muchos juegos pequeños, que ni se les podría llamar juegos, sino prototipos o "juegos de mierda". Esos "juegos de mierda", que los dejen en su ordenador y si alguno es una buena idea que lo planteen como un proyecto comercial, es decir, que tenga suficiente valor como para que una persona desconocida pague dinero por él. También lo pueden contemplar como un proyecto no comercial pero jugable y con cierto valor; ahí es donde entran en juego plataformas como itch.io en las que lo podrían publicar y ofrecerlo gratis, en caso de que sea eso, un prototipo elaborado.

Una vez se tiene cierta experiencia y se está preparado se pueden meter en un proyecto comercial como he comentado anteriormente. Por un tema personal siempre me decanto por publicar algún juego, al menos, por tu cuenta en plataformas más abiertas como itch.io, GOG, Humble Store, iOS o Android. Se tiene que tener muy en cuenta que un proyecto no es sólo desarrollar un juego y ponerlo en una tienda, hay muchos otros aspectos como la promoción del juego que son tan importantes como el resto. Por tanto, es muy posible que muchos aspectos se escapen a los miembros del equipo. En ese caso lo mejor es buscar un editor que se encargue de toda esa parte.

El tema es que hay que empezar a poco a poco con proyectos abordables.

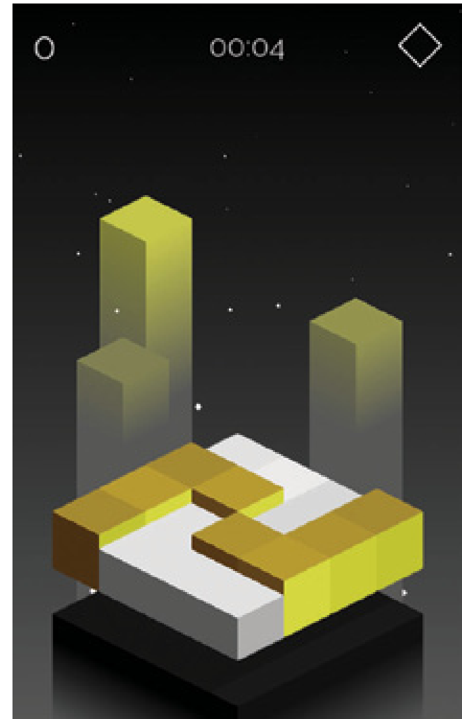


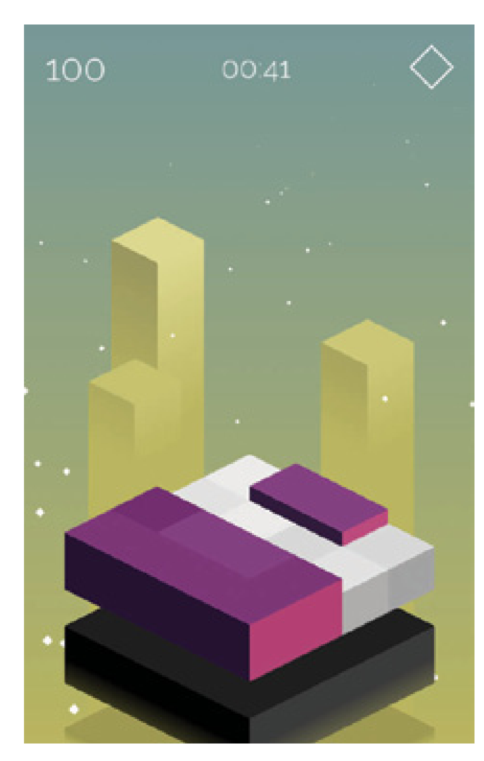
"El desarrollo independiente es lo mismo que montar una empresa de lo que sea por tu cuenta, y poca gente está capacitada, preparada y educada para ello"

Vuestro proyecto más reciente y visible, Yokai Sword, tiene un aspecto y una jugabilidad muy arcade, muy retro. ¿Qué es "retro" para Pau Elias? ¿La Atari 2600 o la Nintendo 64? ¿Cuál fue tu primera "maquinita"?

Chloroplast Games: Para nosotros retro no siempre viene ligado a una estética pixelada o con pocos polígonos sino más bien el trato que se le da al juego. Es cierto que Yokai Sword es un juego hecho en pixel art, pero creo que lo que le hace verdaderamente retro es ese trato de reto que provoca en el jugador una inmersión en el juego, el hecho de tener modo cooperativo y versus en la misma plataforma, el jugador podrá descubrir muchos secretos y sobre todo que es una obra artesanal. Cuidamos y elaboramos cada aspecto y detalle, hasta el más ínfimo, el cual descubrirán muy pocos jugadores. Cada detalle tiene su historia. Y además el pixel art deja mucho al jugador que imaginar, ya que puede interpretar todos los elementos del juego con mucha más libertad que si fueran modelos 3D de 20.000 polígonos y con texturas en las que se les puede ver los poros de la piel a cada







Para mentes ágiles. Tile Tower es un puzle tipo Rubik cuya dificultad es muy exigente, pero adictivo en igual medida.

personaje. Esto, en cierto modo, permite al jugador completar el aspecto y otras partes del juego.

En mi casa no tuvimos una PlayStation hasta que yo tuve 4 años (1996). Pero sí que teníamos un ordenador con Windows 95, al que jugábamos (mi hermano y yo, juntos, y a veces con mi padre) a los únicos tres juegos que teníamos. El primero era 'La pantera rosa en misión peligrosa'; aún recuerdo muchos de sus detalle y realmente me gustaba mucho y aprendí muchas cosas. El segundo era 'Desert Strike', ese juego creo que no era ni nuestro. No sabíamos de qué iba y nos limitábamos a empezar siempre una nueva partida (siempre moríamos) intentando descubrir nuevas cosas del juego a medida que explorábamos el desierto del golfo con un helicóptero, pero a la que descubríamos una cosa nueva era algo tremendo. Y por último, 'Descent II', un FPS de naves espaciales que venía con uno que nos compró nuestro padre. Venía un pack con un joystick y como teníamos las manos pequeñas cada uno se encargaba de un conjunto de botones. Esa manera de jugar, FPS, y todos los secretos que tenía, nos parecieron una revelación. De hecho, en casa de un primo nuestro jugábamos al 'Doom 2', algo extraordinario para nosotros en aquel momento.

Los juegos durante la época Windows 95 y PlayStation me marcaron muchísimo a nivel artístico. Fue una etapa muy importante para mi desarrollo creativo y creo que tuve mucha suerte porque sin duda alguna ese período fue muy bueno en cuanto a diversidad y calidad en los juegos.

¿Sois seguidores de la escena neoretro? ¿Qué proyectos recientes os han impresionado?

Chloroplast Games: Sí que somos seguidores, yo en especial. Durante todo el otoño del año pasado estuve enganchadísimo a dos juegos de Vlambeer: 'Luftrauser' y, en especial, 'Nuclear Throne'. Juegos extremadamente jugables y con un estilo bestial, igual que el 'Samurai Gunn', un juego perfecto para jugar con amigos o hermanos. Durante mucho tiempo estuve esperando 'Hotline Miami 2' pero no puede superar la impresionante pureza de su primera parte.

Casi cada día entro en itch.io (lo recomiendo, mucho más que entrar en Steam) porque hay juegos que realmente son joyitas, me gustó mucho y vicio un juego llamado 'Javel-ein' que sin duda alguna su adicción se genera por ser tan difícil. Su autor, Daniel Linssen, es un habitual de itch.io y todos sus juegos son realmente interesantes. Podría hablar de muchísimo juegos que he jugado a través de itch.io, su catálogo de juegos tiene juegos con muchísimo encanto y valor.

2014 fue un año muy bueno para los juegos retros, sobre todo juegos financiados a través de crowdfunding. 'Hyper Light Drifter' me dejó sin respiración cuando vi el vídeo de la campaña. Y otros como 'Witchmarsh', con un estilo de pixel art súper depurado; 'Aegis Defender', el juego que nunca tuvo la película Nausicaä del valle del viento; 'Uncanny Valley', un juego pixel art que da miedo; y 'Starr Mazer', que mezcla mecánicas de point and click con las de un shoot'em up bajo un estilo muy destilado.

Y sin olvidar dos juegos españoles, 'Paradise Lost: first contact', la opera prima de Asthree Works y sin duda uno de los mejores juegos españoles de todos los tiempos, al menos a nivel artístico. Y 'Crossing Souls', de Fourattic, un juego con una fuerte ambientación de dibujos animados antiguos que me encanta.

¿En qué porcentaje está completado 'Yokai Sword'? ¿Tenéis una fecha de publicación en mente? ¿Y para qué plataformas?

Chloroplast Games: La verdad es que, aunque la parte de diseño está completa, vamos un poco retrasados con la parte de desarrollo a causa de los Premios PlayStation y otros asuntos. Más o menos para que te hagas una idea: 'Yokai Sword' se encuentra a un 20% de lo que debería ser en su momento de lanzamiento.

El primer prototipo que hicimos fue para iPad, pero el proyecto tomó tal envergadura que decidimos concentrarnos en la versión de ordenador. La versión para móviles y tabletas se está haciendo paralelamente a la de ordenador. Nuestro objetivo principal es llegar a Steam, pronto lanzaremos nuestra campaña en Steam Greenlight, acompañada de una campaña de Kickstarter que planeamos durante 6 meses y que, a causa de los Premios PlayStation 2015, tuvimos que posponer para el 2016. A partir de ahí iremos adaptando 'Yokai Sword' para PS Vita, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One y Wii U.

En este momento, la fecha de publicación prevista (sin confirmar), es el inicio del segundo cuarto de 2017.



Moonlighter

Cuentan con el respaldo de nada menos que SquareEnix al convertirse hace unos meses en uno de los juegos más votados por su comunidad en la plataforma Collective, donde apoyar nuevos proyectos.

Por Juanma

Por Pepe

Amor por el píxel. El apartado gráfico de Moonlighter es muy sugerente, como se puede apreciar en las capturas.

Moonlighter es un 'action RPG' al estilo de la saga Zelda que tiene una pinta muy, muy buena y que superó con creces una campaña de crowdfunding en Kickstarter. Para conocerlo mejor, hemos hablado con los valencianos de Digital Sun Games, sus creadores, para que nos cuenten algo más de este título de gráficos pixelados, perspectiva cenital y mezcla de aventuras y rol.

Buena parte del éxito de la campaña de Kickstarter seguramente se debió al acabado tan bueno que presenta el juego. ¿Cómo surgió 'Moonlighter'? ¿Os conocíais ya? Explicadnos un poco los inicios del proyecto, por favor.

Javi: Somos una empresa que empezó como empresa de servicios para otras empresas, un outsourcing. Hacíamos juegos para otros pero no los nuestros propios. Empezamos hace tres años, pero siempre tuvimos la intención de hacer nuestro propio trabajo y de vez en cuando surgían ideas y prototipos en el equipo. La última idea que sacó David fue la que se llevó el beneplácito del equipo y la que se ha convertido con el tiempo en 'Moonlighter'. Al principio tenía otro nombre, por cierto; lo bautizamos con su nombre definitivo más tarde.

Vimos en la campaña que lo definís como un Action RPG con influencias, por ejemplo, del 'Minish Cap' de Nintendo para Game Boy Advance y que incluye algunas características del género roguelike; de ahí que lo bauticéis como 'roguelite'.

David: Sí, exacto. Lo llamamos así porque es un roguelike relajado. Por poner un ejemplo: en los títulos de hace 20 años de este género, si morías solías tener que empezar desde el principio. En 'Moonlighter' esto no pasa, hay ciertos huecos en el inventario que se mantienen, objetos en las tiendas, etc. A ver, el juego sigue siendo difícil, habrá que morir muchas veces para llegar hasta el final, pero tu personaje va a mantener cierta progresión que le va a permitir avanzar y progresar en el juego. Ganar dinero, conseguir armaduras y mejores espadas, etc.

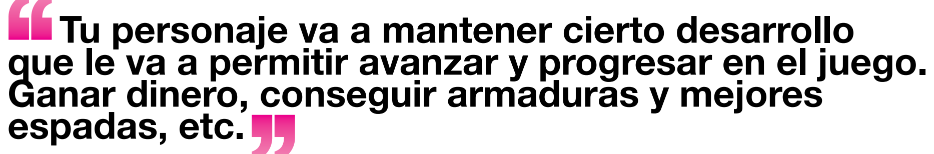
Comentadnos algo sobre las recompensas que teníais en la campaña finalizada en Kickstarter.

David: Bueno, teníamos la típica posibilidad de conseguir la copia digital del juego en los diferentes



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Digital Sun Games
género:
Roguelike/Action RPG
lanzamiento:
Por determinar
web:
www.moonlighterthegame.com

Moonlighter nos pone en la piel de Will, un tendero que sueña con convertirse en un héroe como los de las leyendas. Para sobrevivir ha de explorar mazmorras, conseguir objetos y venderlos luego en su tienda. La generación aleatoria de los escenarios y el 'crecimiento' de nuestro personaje parecen ser junto al estilo gráfico tipo Zelda, lo más atractivo de este título.


Tu personaje va a mantener cierto desarrollo que le va a permitir avanzar y progresar en el juego. Ganar dinero, conseguir armaduras y mejores espadas, etc.

sistemas operativos, para PC, y en consolas Xbox One y PS4. Pero permitía tener un arma especial durante el juego y acceso a la beta, obviamente pagando más, que incluye opinar sobre el proceso de creación. Calculo que estaremos tres o cuatro meses en este estado beta para pulir el juego y depurarlo al máximo posible: la jugabilidad, el nivel de dificultad, ya sabéis. Con un poco más de dinero los mecenas podían hacerse con dos copias que incluyen la banda sonora. Luego había una superior que incluso te permite hacerte con una copia física del juego en 'retro caja', que aún estamos preparando pero de la que ya podéis apreciar un boceto en nuestra web. Es muy simple de momento, pero estará muy chula. Aprovechamos para comentar que, aunque haya terminado la campaña, los interesados se pueden hacer con estas recompensas directamente en nuestra web. Están todas, excepto las que corresponden a aquellos que nos apoyaron al inicio de nuestra aventura, claro.

Todo eso está muy bien, pero ¿qué me podéis decir de





Mazmorras aleatorias. Los diseñadores del juego quieren que las visitas a las mazmorras sean siempre diferentes en cada partida, de modo que sorprendan a los potenciales jugadores.

esa recompensa de 10.000 dólares? *Risas*

Javi: Jaja, sí, era una recompensa muy especial, claro, sólo para un auténtico fan. La verdad es que en otras campañas hemos visto cómo había funcionado, por ejemplo con unos amigos de Valencia y su proyecto, Anima, un juego de rol. Durante su campaña apareció un fan que les metió mucho dinero de golpe. Así, que bueno, si ellos lo intentaron y lo consiguieron, ¿por qué nosotros no? Si el río suena… *risas*

David: Hubo una que a nosotros nos gustó mucho, que era darte una mochila como la que lleva el protagonista del juego, y dentro se encontraría la edición física entre otros objetos. Pero parece que no cuajó. Una pena.

Javi: Pero bueno, hemos tenido muchos apoyos que han invertido bastante en nuestro proyecto, por lo que estamos muy contentos… Cada vez que veíamos como un americano metía de golpe 500 dólares no nos lo creíamos.

Lo cierto es que quizás podemos esperar que haya más apoyos en proyectos como Anima, que ya tiene una base de seguidores por detrás importante, pero ojo, que un proyecto nuevo como el vuestro consiga apoyos tan grandes sin ser conocidos ni tener un universo anterior que lo apoye… ¡mucho mérito! Antes comentábais que habéis



"Nuestra idea original es llegar a todas las plataformas al mismo tiempo, es realmente lo que nos gustaría. No queremos dar preferencia a una comunidad por encima de otra"

previsto diferentes versiones para consolas y ordenadores. ¿Creéis que vais a llegar al mismo tiempo para el lanzamiento o será paulatino?

Javi: Nuestra idea original es llegar a todas las plataformas al mismo tiempo, es realmente lo que nos gustaría. No queremos dar preferencia a una comunidad por encima de otra. En la empresa hay muchos que juegan a las consolas antes que con ordenadores, por ejemplo. Pero también es una cuestión de desarrollo. Es más habitual programar para el ordenador primero y hacer luego las conversiones que se necesiten para consolas y otros dispositivos.

David: Y luego está el componente de márketing. En un principio es mucho mejor si tenemos todas las versiones listas para el día de lanzamiento. Imagina que nos hacen un artículo en alguna web importante y que el juego esté disponible para un puñado de soportes interesará a más lectores que si sólo estuviera listo, por ejemplo, para PS4.

Javi: No nos comprometemos, y tampoco lo hicimos en el Kickstarter, porque no sabemos realmente cuándo tendremos las versiones listas, pero desde luego que lo vamos a intentar...

David: Sí, creamos el juego en PC y luego a la hora de probarlo en consola siempre surgen cosillas importantes que hay que corregir, pulir, etc.

Javi: El juego aparecerá por cierto en las principales plataformas de descarga digital para ordenadores. Sin ir más lejos el otro día nos llamaron desde GOG que estaban muy interesados en que pusiéramos nuestro juego en su plataforma, sin DRM, para los amantes del "siempre desconectado".

Algo que también nos llamó bastante la atención es que al empezar la campaña de Kickstarter teníais ya bastante material producido: tanto personajes, como mapeado, gráficos... ¿Queríais dejar claro que llevaba un tiempo en desarrollo?

Javi: Llevábamos un año trabajando en el juego en el momento en que sacamos la campaña y estaría a un 30% de desarrollo aproximadamente. Ahora quizás llevemos un 45%, más o menos. De hecho, nuestro objetivo es que a finales de este año esté lista la beta y luego estar tres o cuatro meses más puliendo detalles para tener el juego listo y completado.

Lo bueno de haberlo tenido tan avanzado es que podemos mostrar muchas cosas a los interesados en el juego, transmitimos confianza, aumenta el interés… así se ve fácilmente que no vendemos humo. También es interesante comentar que antes del Kickstarter pasamos por la plataforma Collective de SquareEnix donde tuvimos una aceptación brutal y la propia Square echó una mano con una serie de correos enviados durante la campaña de crowdfunding que hizo que el proyecto fuera más conocido y confiable.

¿Esperábais, pues, este éxito tan rotundo?

David: Qué va, qué va, ni mucho menos esperábamos tanta aceptación.

Javi: ¡Yo, con conseguir el objetivo mínimo me daba por más que satisfecho! Conseguir más de 130.000 dólares fue una sorpresa enorme.

David: Una pasada. De hecho el Collective ya nos dio una pista de que esto podía funcionar bien, pero ello no te asegura que la campaña de crowdfunding fuera a ir bien, y mira, luego finalmente todo salió estupendo.

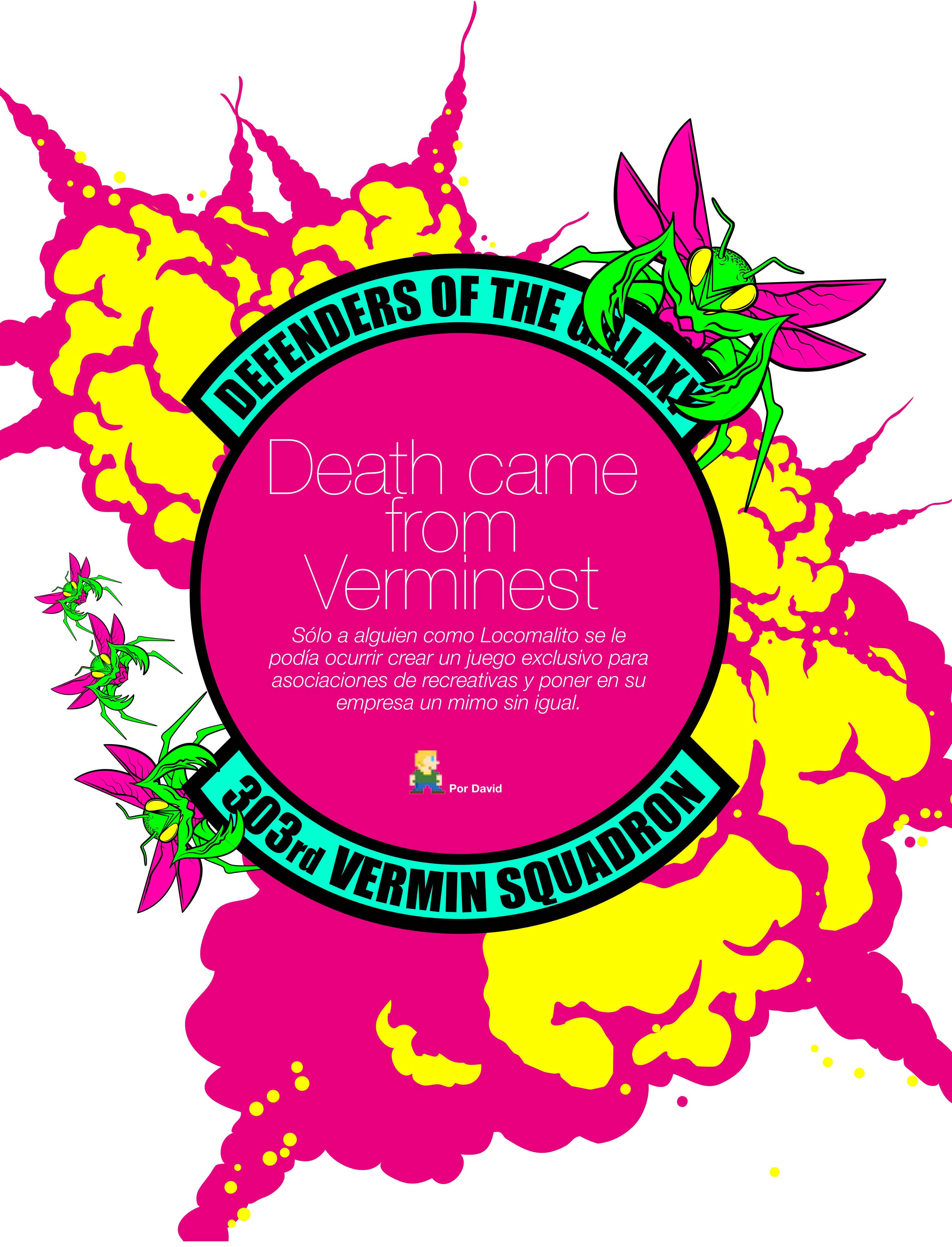
Ahora que andáis metidos en harina en cuanto a las versiones, ¿en qué motor estáis desarrollando el juego? Y por otro lado, si tanto PS4 como Xbox One tienen una arquitectura tan "pecera", ¿es sencillo llevar adelante todas estas versiones en paralelo?

David: Por ir por partes: el motor que estamos utilizando es Unity, que es el framework que hemos estado utilizando para los trabajos con otros clientes. También nos gusta mucho GameMaker; nos divierte un montón hacer cosas con este entorno de desarrollo, pero ha sido Unity el escogido al ser el entorno al que estamos más acostumbrados y que más contentos estamos con su rendimiento y ya sabemos lo que podemos conseguir con el programa gracias a nuestros trabajos anteriores.

La cuestión de la arquitectura de PS4 y Xbox One sí que nos ayuda mucho a realizar las conversiones desde el PC. De hecho, estuvimos sopesando la cuestión de convertir el juego a PSVita, pero la portátil de Sony tiene una serie de limitaciones, como la memoria RAM, y ya nos obliga a realizar determinadas tareas de optimización que lo complican todo un poco. Nosotros en definitiva programamos para el motor, Unity en este caso, y luego él se encarga de exportar el resultado para varias plataformas.

¿Y el Greenlight? ¿Cómo fue la experiencia de conseguir 'luz verde' en la plataforma digital de Valve?

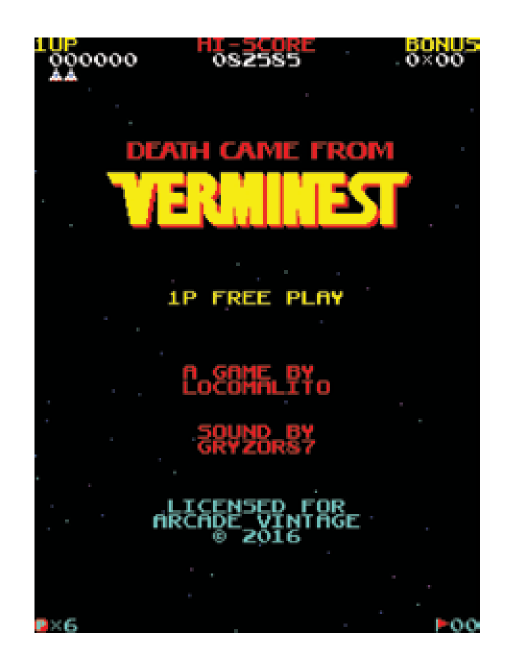
David: Muy bien, muy rápido y sencillo todo, la verdad. Creíamos también que iba a costar un poco más, pero finalmente fue todo estupendo y a los pocos días estaba conseguido.



Death came from Verminest

Sólo a alguien como Locomalito se le podía ocurrir crear un juego exclusivo para asociaciones de recreativas y poner en su empresa un mimo sin igual.

Por David



Una de las grandes sorpresas de la última Arcade Con fue la presentación de 'Death Came from Verminest', un proyecto precioso pensado para que pueda estar disponible en los locales de las asociaciones arcades. Ambientado en el universo *verminiano* de Locomalito -que a estas alturas ya nos es tan familiar- el juego se ideó pensando en los típicos *shooters* de principios de los 80, tanto por su mecánica directa e implacable, como por su estilo gráfico.

'Death Came from Verminest' es la versión arcade del 'They Came from Verminest' de 2012. Más difícil si cabe que el original, esta nueva producción exige del jugador reflejos, memorización, mucha habilidad y echar monedas y monedas virtuales al cajetín de la máquina donde se encuentre instalado este maravilloso juego. Y es que lo primero que puede sorprender del proyecto llevado a cabo por Locomalito y Gryzor87 (con la colaboración de Marek, como es costumbre), es la ausencia de descarga en su página web: el juego sólo está disponible como licencia Creative Commons para aquellas asociaciones arcade que quieran incorporarlo en algunas de sus máquinas y ofrecerlo a curiosos y visitantes en modalidad 'free play'. ¿Un juego creado sólo para arcades y gratuito? Así es la filosofía de Locomalito, que sigue haciendo los juegos que quiere y cómo quiere. Una forma de pensar que hace las delicias de los jugones de todo el mundo al disfrutar con sus creaciones, ahora de una forma auténtica y tangible.

En 'Death came from Verminest', "*los insectos Verminianos han declarado la guerra a este sector del espacio. Defiende todos los planetas de la zona infectada, encuentra su base de operaciones y destruye a su líder, la Reina Verminia*". Así reza la

"El sistema de puntuaciones está estudiado a fondo para valorar la habilidad del jugador al milímetro y favorecer así la competición por puntos, siempre bajo el prisma de la diversión"

descripción del juego, y la verdad es que no necesita mucho más para contextualizar nuestras partidas: esto es un arcade maquinero de principios de los 80, puro y duro, en el que el jugador tiene que ponerse a los mandos tras echar un vistazo a la pantalla, entender el concepto e ir desgranando poco a poco la mecánica y lo que va sucediendo sobre los ominosos fondos negros. "*Cambiamos el nombre del juego a 'Death Came from Verminest' para que se notara que era una producción diferente a los títulos anteriores*", comentaba también el creador de Maldita Castilla.

Como de costumbre, la profundidad jugable y su diseño esconde mucho más de lo que las apariencias pueden hacer pensar en un principio: "*El sistema de puntuaciones está estudiado a fondo para valorar la habilidad del jugador al milímetro y favorecer así la competición por puntos, siempre bajo el prisma de la diversión*". El control casi enfermizo de Locomalito





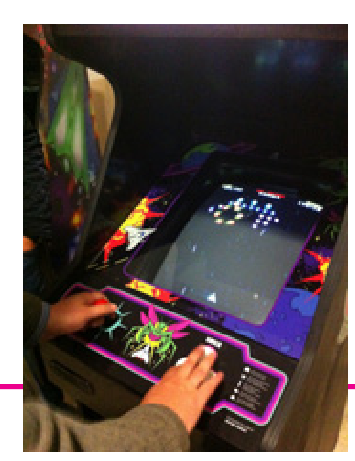
Profundidad contrastada. El sistema de puntuación del juego es mucho más complejo de lo que pueden sugerir las imágenes.

y su obsesión por el equilibrio entre la habilidad del jugador y la curva de dificultad que ofrecen sus producciones, demuestran una vez más su amor por los videojuegos, una impronta de la que realmente pocos desarrolladores pueden presumir, sea cual sea su modelo de negocio, y que en este juego vuelve a demostrarse desde la primera partida.

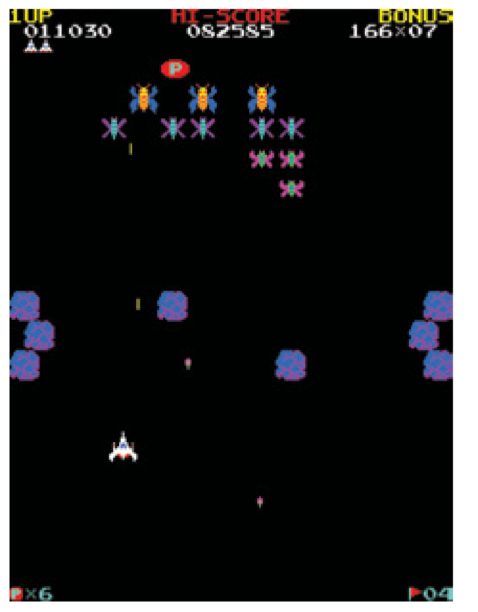
Durante la charla que Locomalito y Gryzor87 brindaron a los asistentes a la segunda edición de la Arcade Con, en Petrer, los creadores desgranaron punto por punto el desarrollo de esta nueva versión del juego a partir de la primera versión en blanco y negro para ordenadores, pasando por la especie de *spin-off* 'Verminian Trap' y hasta llegar a la nueva versión exclusiva para máquinas arcade: "*Verminest podría*

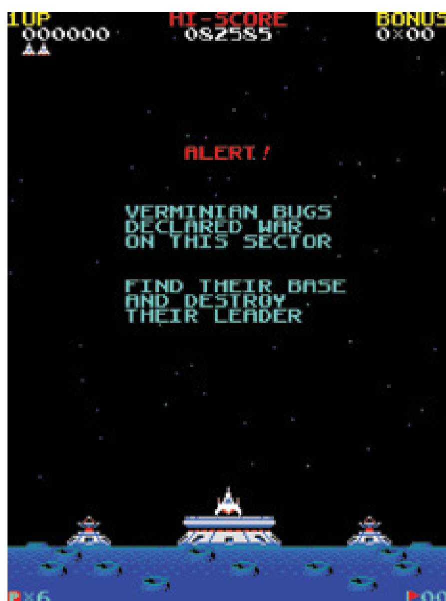
Jugar a 'Death Came From Verminest'

Como hemos comentado, el juego sólo está disponible para asociaciones arcade, y por el momento sólo lo encontraréis en el salón que Arcade Vintage ha montado en Petrer. 'Death Came From Verminest' no está, pues, disponible para descarga. Para ello las asociaciones pueden solicitar el permiso a través de un formulario, aceptando el compromiso de fabricar o modificar una cabina arcade dedicada para su exhibición en modo free-play (partida libre). La licencia incluye un ejecutable del programa con el nombre de la asociación en la pantalla de título, un archivo PDF con las artes vectoriales editables para la marquesina, los laterales, el bezel y el panel de control, y unas indicaciones básicas sobre los componentes ideales para el mueble.









ser una saga de diferentes juegos basados en la saga espacial que nos habíamos inventado", comentaba Locomalito. El nuevo Verminest es "*como hacer un juego arcade de 1981 tratando de limitar la tecnología que había disponible en la época; queríamos hacerlo pensando sólo en los juegos que existían hasta la fecha, pensando en el público que había entonces, en la temática de ciencia ficción típica, etc.*". En esta nueva versión del juego hay tres botones (disparo, bomba y escudo), más enemigos, un *boss* final y un desenlace para aquellos campeones que sean capaces de terminarlo. La acción se desarrolla a lo largo de seis planetas siguiendo un esquema de formaciones en el espacio y situaciones de combate sobre la superficie. Cada planeta tiene sus propias características que afectan al juego de cierta forma, dejando notar las influencias de títulos clásicos como Galaga, Phoenix o Centipede entre otros. "*Son dos oleadas de enemigos seguidos por una oleada de enemigos grandes con otras reglas. Una vez terminada esta parte, pasamos al planeta donde de nuevo tenemos dos formaciones de enemigos, luego pasamos a una fase de formación de huevos (con bonus), y finalmente un boss final, un gusano gigantesco que hay que derrotar disparando a determinados lugares de su cuerpo*". Os podemos asegurar que el gusano exigirá lo máximo de nuestros reflejos y que no nos tiemble el pulso a la hora de disparar. Fallar un disparo prácticamente significa perder una oportunidad.

Tras presentar el diseño del juego, Locomalito pasó a explicar el completo sistema de puntuaciones, que recompensa a los jugadores más avezados y habilidosos: "*La regla principal para conseguir puntos es jugar rápido y no fallar en nuestros disparos*", comentaba. Además de la rapidez hay muchos más detalles en la mecánica del juego que nos proporcionarán más puntos y que los jugadores irán descubriendo por sí mismos partida tras partida, como ocurría antiguamente.

Después tocó hablar de los gráficos, la mecánica, la jugabilidad y los artes para el mueble. Los primeros son sprites con una paleta de colores y una definición muy reducidos, tratando de "*tener en cuenta las limitaciones y características técnicas que hacían tan especiales a estos juegos a nivel audiovisual*", tal y como demostró Locomalito comparando sus creaciones con las de otros juegos de los 80. El arte para los muebles, que se incluye en formato PDF para su impresión a las asociaciones arcade interesadas en exhibir el juego, muestran un diseño espectacular y muy ochentero, deudor de corrientes artísticas del cómic del momento. ¡Todo encaja!

Antes de pasar la palabra a su compañero de fatigas, Locomalito concluye su intervención con una bonita frase: "*Es todo junto en contexto",* refiriéndose a que han decidido hacer la nueva versión del juego exclusiva para arcades porque *"hay gente que le importa, que le interesa*".

A continuación tomó la palabra Gryzor87 para hablarnos del sonido y la música en los arcades, y en concreto de cómo ha realizado la música para esta nueva versión de Verminest, analizando las ondas de los chips de Namco en las recreativas de principios de los 80 como Galaga: "*Estuvimos evaluando muchos juegos para descubrir qué sonidos nos gustaban de las diferentes máquinas de la época, analizamos las ondas utilizadas en los samples y nos quedamos con el trabajo de Namco en Galaga, seguramente el que sobresalía sobre el resto de máquinas*". Tras dicho análisis, Gryzor87 decidió utilizar Famitracker para la composición de la banda sonora al percatarse de que algunos cartuchos para NES/Famicom incluían un chip de sonido extra basado precisamente en estos chips originales para recreativas.

"Estuvimos evaluando muchos juegos para descubrir qué sonidos nos gustaban de las diferentes máquinas de la época, analizamos las ondas utilizadas en los samples y nos quedamos con el trabajo de Namco en Galaga"

Pero no sólo de música vive Verminest, y es que por ejemplo el compositor también utilizó una página web que lleva acabo la conversión de textos a audio, para pasarlos luego por algunos filtros sonoros para rebajar la calidad y dar sensación de digitalización de voces "a la antigua". Para los efectos de sonidos, Gryzor87 hace hincapié en que dichos sonidos tenían que estudiarse y balancearse para que, por un lado, no 'taladrasen' los oídos del jugador y, por otro, la variación del 'pitch' de los sonidos para que no suenen siempre igual. Para hacerlo todo un poco más gráfico, el genial compositor de juegos como Maldita Castilla preparó una especie de pequeño taller donde mostraba cómo realiza los sonidos y músicas de Verminest usando algunos programas entre los que se encuentra el propio Famitracker.

Este mimo tan especial de ambos es lo que hace que cada una de sus producciones sea única y muy jugable. Tuvimos la suerte de echar un buen puñado de partidas al juego durante la Arcade Con, deleitándonos con su dificultad y su sabor añejos. Locomalito lo había vuelto a conseguir —el juego consigue mimetizarse perfectamente entre un Galaga y un Space Invaders—, demostrando que hoy en día todo es posible en este maravilloso momento que nos ha tocado vivir en cuanto a los videojuegos. ¡Ahora sólo os queda acercaros a un salón recreativo y disfrutarlo en primera persona!



80's Overdrive

Neón, trajes de lino, pelazos crepados y deportivos de leyenda... Poned la marcha larga, porque la fiebre por Out Run no ha vuelto... ¡nunca se fue!

Por Jaime



Escenarios para soñar. Los grafistas del juego están poniendo todo su empeño para que 80's Overdrive parezca sacado directamente de los 80 o 90: una paleta saturada, coches de ensueño de la época y gráficos pixelados deliciosos.

Hablamos con Insane Code, el equipo de desarrollo de 80's Overdrive, un espectacular juego de carreras previsto para Nintendo 3DS que se inspira claramente en Out Run y otros títulos de similares características de los 80 y 90. Luces de neón, gráficos pixelados, efectos de escalado y un regusto ochentero tremendo, conforman uno de los títulos más interesantes previstos para los próximos meses en la eShop de la portátil de Nintendo. Acompáñanos en este viaje temporal a una época que está más de moda que nunca.

¿Quiénes sois los integrantes del equipo de este proyecto tan interesante?

Rafal: Somos un pequeño equipo formado por dos personas. Yo trabajo en los gráficos, y Krzysztof es el programador. El diseño del juego es compartido. También tenemos algunas colaboraciones externas, por supuesto. Por ejemplo, la música es cosa de más de un artista. Además todo lo relacionado con el testeo del juego está siendo realizado con la ayuda de otras personas, pero en definitiva, el 'núcleo' somos nosotros dos.

¿Ha cambiado mucho el juego desde los primeros conceptos hasta la forma más o menos final que tiene actualmente? ¿O quizás, tener referentes tan concretos como Out Run o Rad Racer, han ayudado a tener claro el sistema de juego desde el principio?

Rafal: Sí y no. Quería hacer un juego de carreras retro que es en realidad una combinación de dos tipos de juego de finales de los 80, principios de los 90. Uno basado en correr contra el tiempo (time attack), como es el caso de Out Run, y otro que podemos llamar 'modo carrera', más similar a títulos como Crazy Cars 3. Esta idea central no ha cambiado en absoluto durante el proceso de desarrollo. Pero, en cualquier caso, hemos ido haciendo pequeños arreglos y aún los seguimos haciendo. Cosas en las que no piensas en un principio, como el comportamiento del tráfico, la longitud y estilo de la carretera, como cambia su ancho, etc. También otras cosas como las especificaciones de los coches, su comportamiento en carretera y como se representa con las animaciones. Realmente difícil de haberlo planeado todo en un principio.

¿Y por qué la 3DS? ¿Quizás por su concepto de consola portátil?

Rafal: Porque teníamos cierta experiencia con el hardware y nos encanta como el arcade original de Out Run corre en 3DS y lo divertido que es volver a jugarlo después de tantos años. El efecto 3D de profundidad fue un añadido realmente chulo para un juego de carreras antiguo, y la baja resolución de la pantalla es perfecta para un título basado en 'pixel art'. Y aún más, hay muy pocos juegos disponibles en su catálogo; muchos de ellos, digámoslo, no demasiados divertidos a la hora de jugarlos.

¿Utiliza 80's Overdrive alguna de las características especiales de 3DS, como el efecto de profundidad, el micro...?

Rafal: Estamos centrados en obtener un buen resultado con la opción 3D activada. No sólo el juego sino también el menú (allí donde sea posible, claro) incorporarán el efecto de profundidad. En cuanto a la

¡Me lo quedo!

No nos negaréis que eso de conducir una bestia parda de 500 CV ha de ser una gozada. Vale, quizás nos tengamos que conformar con montarnos 'virtualmente' en una de estas máquinas, pero de ilusión también se vive. Estos son algunos de los coches que incluye 80's Overdrive:

Penetrator GT



En realidad, un flamante Lamborghini Countach. Mítica bestia de casi 400 caballos de potencia que destacó por su futurista diseño y esas puertas de tijera tan características.

Agressor



No podía faltar la firma alemana con uno de sus modelos más reconocibles: el Porsche 959, un superdeportivo que participó en numerosas carreras como la Paris-Dakar.

Intruder Turbo



Si Out Run tenía a su Testarossa, 80's Overdrive tiene un Ferrari 288 GTO en su catálogo, para que los aficionados a la marca del 'Cavallino Rampante' no se lo piensen.

Tensor V12



El menos evidente y el más estrambótico. El Vector W8 fue una producción limitada a 17 unidades en 1989 deseado más por su rareza que por su calidad. ¡Gracias, Sami!





Todo bajo control. La doble pantalla de 3DS abre nuevas posibilidades para los diseñadores. En el juego, la pantalla inferior servirá para recoger datos interesantes, seleccionar el tema musical o hacer un alto en el camino.

> **“Quería hacer un juego de carreras retro que es en realidad una combinación de dos tipos de juego de finales de los 80, principios de los 90”**

pantalla táctil, la podremos usar para navegar a través de la interfaz o cambiar el corte musical durante la partida. ¿Las cámaras o Realidad Aumentada? No para este género. No hemos incorporado radares en las carreras de nuestro juego que saquen fotografías, así que… no *Risas*

¿Qué herramientas usáis en vuestro proyecto? ¿Podríamos ver el juego en otras plataformas más adelante?

Rafal: ¿Herramientas? Algunos programas típicos de gráficos, como Photoshop, y editores de texto para escribir el código. Por vuestra pregunta imagino que tenéis curiosidad por conocer algo más del engine. Es un motor propio y la mayor parte del desarrollo se realiza bajo Windows, así que no tenemos que correr el juego mediante emuladores continuamente para probarlo. Y… bueno, lo que subyace es un motor que usa OpenGL, que podría correr en cualquier plataforma en el momento en que lo compiles para algún sistema determinado.

¿Habrá opciones multijugador?

Rafal: En un principio no tenemos planeado introducir modos multijugador. Pero quién sabe, quizás más tarde en forma de actualización, por ejemplo. Para mí los juegos multijugador de carreras estilo retro suponen pantalla partida, y la pantalla de 3DS es demasiado pequeña para partirla *Risas*

Incluir un editor de circuitos en el juego es una idea maravillosa. ¿La planeasteis desde el principio? ¿Cómo funciona este editor? ¿Se pueden enviar los circuitos directamente a tus amigos, por ejemplo?

Rafal: Sí, queríamos incluir el editor desde el principio del proyecto. ¿Has jugado a Lotus 3? Seguro que sí. Recuerdo pasar muchísimo tiempo con él cuando era pequeño. Ya sabes, cuando te aburres de las carreras normales, pero no lo haces del juego en sí mismo. Podías alterar cualquier parámetro y probar al momento el resultado. Los mejores los apuntábamos en una libreta ya que el juego generaba una especie de código de pista. Así es como va a funcionar también en nuestro juego. Bueno, cambiará un poco, ya que eliminaremos lo que creo que era un poco confuso. Por ejemplo, en Lotus 3 podías cambiar la dureza del circuito de entre un 0 y un 100%. ¿Cuál es la diferencia entre 60 y 61%? Al final ninguna, o muy poca. Queremos incluir parámetros más significativos, que supongan una diferencia palpable al ser modificados. Por supuesto, se podrá guardar en el juego algunas de las pistas creadas y copiar el código generado, que podrás escribir donde quieras: en MiiVerse, foros, Facebook, twitter o incluso en una carta para tus abuelos… ¡Tú eliges! *Risas*

¿Por qué esa fijación por los nombres de los coches como Intruder o —el incluso mejor—





Mezcla de mecánicas. Lejos de quedarse únicamente en las típicas carreras contrarreloj de los arcade de Sega como Out Run o Hang-On, Insane Code ha optado por introducir un pequeño componente aventurero más del estilo de la saga Crazy Cars, de Titus. El editor de circuitos —tipo Lotus— también resultará ser un añadido muy interesante para alargar la vida del juego.

Penetrator? ¿Habéis visto la película 'Top Secret'? ¿Vino algo de vuestra inspiración de la película?

Rafal: No, en realidad no la he visto, pero creo que tendré que hacerlo. Los nombres de los coches son en realidad una exageración de los nombres de coches deportivos reales. Ya sabes, hay coches que se llaman Diablo o Huracan. Son nombres muy chulos que sirven perfectamente para indicar que algo es potente y que deberías quitarte de su camino si te encuentras con ello. Es algo al mismo tiempo divertido y ridículo. Así que llevamos el concepto un poco más allá de cómo se hizo en los 80, y terminamos con esos Intruders, Aggressors y Penetrators. Algo similar se hace en la serie GTA, donde a veces robas el coche a otras personas sólo para ver esos nombres cachondos.

> **"Son nombres muy chulos que sirven perfectamente para indicar que algo es potente y que deberías quitarte de su camino si te encuentras con ello. Es algo al mismo tiempo divertido y ridículo"**

Ha habido rumores de que el juego se ambienta en el universo de Kung Fury. ¿Hay algo de cierto en ello?

Rafal: No. *Risas* Bueno, es un juego inspirado en los 80, pero sin nazis, vikingos o dinosaurios, lo siento. *Más risas* Simplemente compartimos temática y música similares.

¿En qué punto del desarrollo os encontráis en estos momentos?

¿Tenéis alguna fecha de lanzamiento?

Rafal: Bien, hemos terminado de dibujar, diseñar y codificar todos los circuitos, coches y menús. También la IA de los contrincantes, del tráfico y de la policía cuando trata de pillarte ha sido terminada. Los cambios de tema también funcionan. Ahora mismo estamos puliendo el resultado, solucionando problemas, mejorando otros aspectos… También lo estamos optimizando todo, para asegurarnos de que cabe en la limitada memoria de la consola. Todavía queda mucho trabajo por delante, pero bueno, toda la parte creativa está realizada; sólo queda solucionar esos detalles. Así que… pronto. Ojalá que al finalizar el otoño o principios del invierno. Sabremos la fecha cuando mandemos la versión final a Nintendo para las pruebas y certificaciones, y todavía no estamos en ese punto.

¿Por qué crees que estamos experimentando este gusto por el pasado? ¿Qué pasa con los 80 que se han convertido en nuestra década nostálgica favorita?

Rafal: Creo que la nostalgia es algo que sentiremos a medida que nos hagamos mayores. Así que no creo que haya exactamente una "década de la nostalgia". Por ejemplo, mis padres seguramente se sentirán nostálgicos con cosas diferentes a las que yo siento. Cuando se trata de los juegos y los 80 en general, es algo que asociamos un grupo determinado de personas como nosotros. Por fortuna, este grupo es lo suficientemente grande como para que el juego sea lo suficientemente conocido. Pero, en primer lugar, hacemos este juego por nosotros mismos. Cuando comenzamos el desarrollo no pensábamos en una audiencia determinada. Tenemos suerte de que haya gente que buscan lo mismo que nosotros.

Y ya para terminar: ¿vuestro Out Run favorito?

Rafal: Desde luego el primero, en arcade. Es el que mejor se juega y posee algo que no puedo concretar, pero que es difícil de encontrar en juegos posteriores como OutRunners.





Maldita Castilla ex

El genial arcade de tintes clásicos de Locomalito traspasa la frontera indie y se 'cuela' en las consolas de última generación, gracias a Abylight.

Redacción RetroManiac y Sikus de GameMuseum

Mejorado. Tanto Abylight como Locomalito han insistido en que esta nueva generación 'EX' incluye nuevas características y mejoras con respecto al original de 2013. Razones de más para apoyar el proyecto, a pesar de haberlo disfrutado gratis antes.

El pasado 29 de junio, tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de Abylight en Barcelona para que nos mostraran sus avances en 'Maldita Castilla EX', la conversión para consolas que están llevando a cabo del conocido juego de Locomalito y Gryzor87. Nuestro amigo Sikus de Game Museum habla con Eva Gaspar (CEO de Abylight) y Alberto J. González (cofundador de Abylight) para que nos cuenten algo más de este delicioso proyecto que ya es toda una realidad.

¡Hola! En primer lugar me gustaría preguntaros, ¿cómo surgió la idea de crear esta versión de 'Maldita Castilla'?

Eva: Ha sido una cuestión de oportunidad y coincidencia y los astros alineándose en todas las direcciones adecuadas. Fue algo muy natural. Es una idea que todos los que nos dedicamos a la publicación en España de juegos para videoconsola teníamos en mente, lo habíamos pensado, y cuadró. Cuadró que Alberto tiene una relación personal con Javi (Gryzor87), que ellos estaban pensado en una versión en consola desde hace un tiempo, y que nosotros nos dedicamos precisamente a eso.

Por el momento habéis publicado la versión para Xbox One, a la que han seguido anuncios para PS4 y Steam. ¿Hay idea de que salga en otras plataformas?

Eva: De momento no hay absolutamente ninguna plataforma descartada.

¿Por qué primero en Xbox One en vez de, por ejemplo, PS4?

Eva: No hay en realidad un "en vez de". En un principio nos centramos en la versión para Xbox One. Pretendemos dedicarle el tiempo y la atención al detalle a cada plataforma que creemos que el juego merece. No hay manías persecutorias con ninguna de las plataformas, ni nada por el estilo.

Imagino que habéis trabajado para otros sistemas y se dice que es muy similar trabajar con un PC en comparación con consolas como Xbox One o PS4. Ya que 'Maldita Castilla' se programó y diseñó en un principio para ordenadores, ¿es sencillo realizar la conversión consolera?



Viejos conocidos

Lejos de ser un grupo de noveles en esto de la industria de los videojuegos, el estudio barcelonés Abylight se creó en 2004 a partir de las cenizas de Bit Managers, y antes de ello de New Frontier. Formada por viejos conocidos como Nacho García, Alberto José González y Ricardo Fernández, la fama les sobrevino sobre todo gracias a la estrecha relación con Infogrames y sus sólidas conversiones para consolas de 8 bit.

Desde 2009 editan sus propios juegos, aprovechando el mercado digital, especialmente en consolas de Nintendo, en cuyo catálogo podemos encontrar la serie 'Music On', por ejemplo. En la actualidad, Eva Gaspar (también ex Bit Managers) lleva las riendas empresariales.

www.abylight.com

Adaptado a los nuevos tiempos. Se podrán seleccionar diferentes formatos de pantalla, incluyendo el original, y así el juego se ajustará mejor a nuestro televisor.

“Fue algo muy natural. Es una idea que todos los que nos dedicamos a la publicación en España de juegos para videoconsola teníamos en mente, lo habíamos pensado, y cuadró”

Eva: ‘Maldita Castilla’ está realizado utilizando un engine que se llama GameMaker de la empresa YoYo Games y nosotros, a nivel de conversión, aprovechamos que el propio motor soporta varias plataformas a la hora de exportar el producto. El hecho de que nos hayamos centrado en primer lugar en Xbox One ha sido porque todo ha funcionado más eficientemente desde el primer momento, sin realizar demasiados ajustes. No hay ningún otro motivo secundario; de hecho, no hay ninguna plataforma descartada y potencialmente todas son destinatarias del juego, como ha ocurrido con PS4 y PC en Steam.

¿Os habéis encontrado con algún problema especial a la hora de realizar esta primera conversión a la máquina de Microsoft, pues?

Eva: Nosotros, no. Somos un equipo altamente cualificado y todo ha ido sin ningún problema. Es una cuestión del motor original.

Alberto: Sólo ha habido que añadir las cosas necesarias para cumplir con los requisitos de la plataforma, como los logros, los stats, algo de pulido...

Eva: Es lo que se le ha añadido al juego para convertirlo a consola, no ha habido ninguna dificultad añadida.

Hoy en día hay bastantes juegos indie que salen en formato físico. ¿Hay intención de publicar ‘Maldita Castilla EX’ en caja o de momento no hay planes?

Eva: Hummm... es posible...

Una de las características principales de esta nueva versión es que se ha remasterizado la banda sonora. ¿Cuestión vuestra o lo ha pedido expresamente Javier? ¿Quizás un poco de cada?

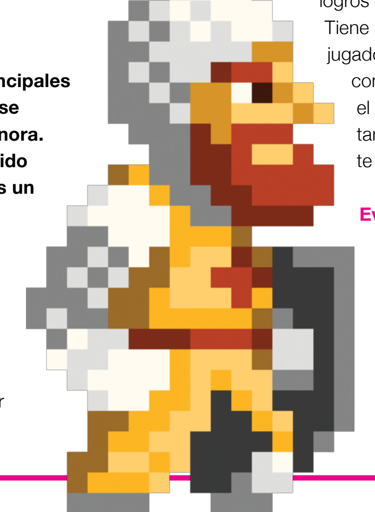
Eva: Esta versión nace de la colaboración entre Juan, Javier y Abylight Studios. Como todos tenemos las mismas intenciones y voluntades, todos queremos hacer también el mejor trabajo para esta versión. Y por supuesto todos teníamos claro cuál era el objetivo y lo que teníamos que hacer para conseguirlo.

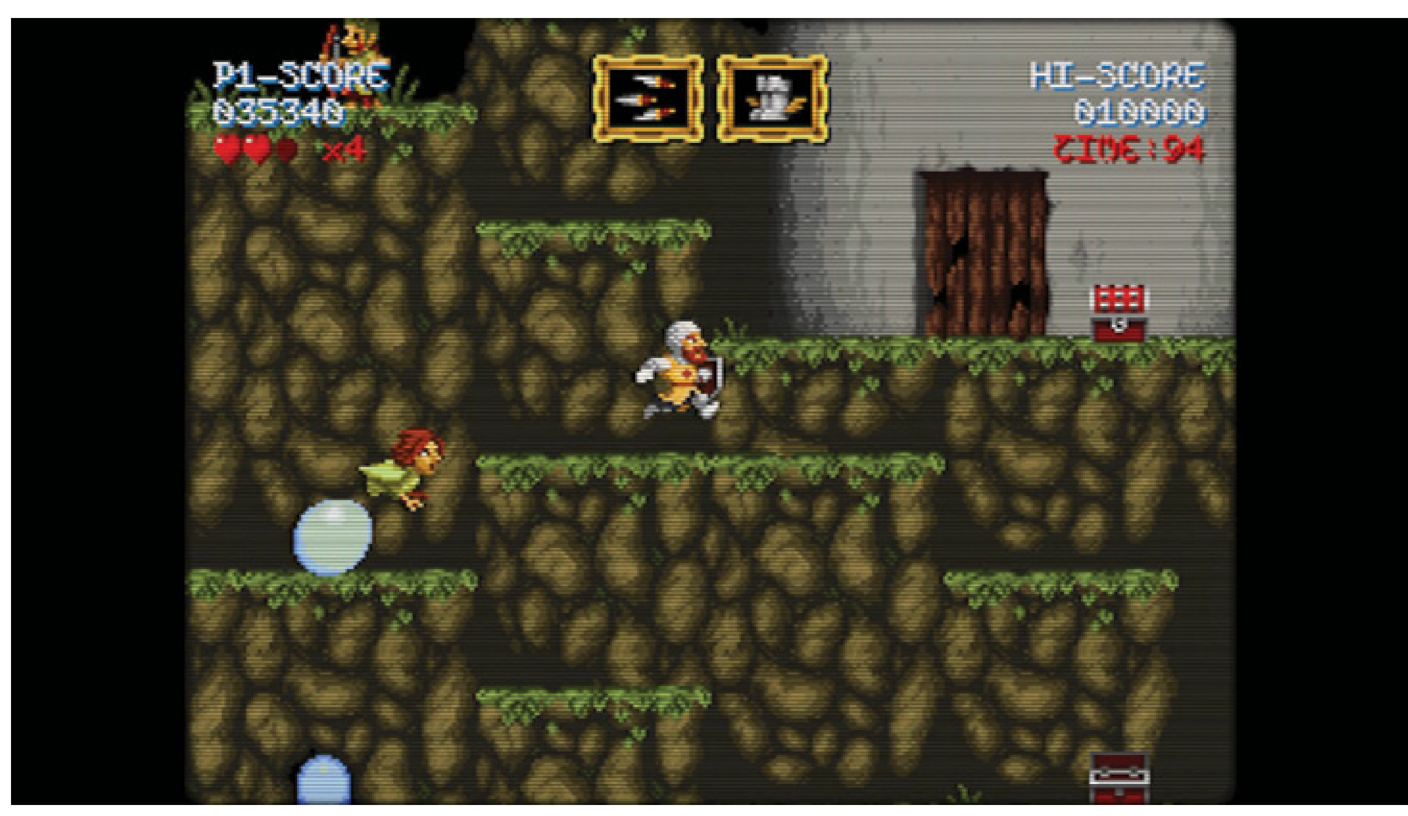
Esta no es una conversión cualquiera en todo caso. Tengo entendido que es una versión con más añadidos con respecto a la versión original. Si tengo ya el ‘Maldita Castilla’ original, ¿qué encontraré en esta nueva versión?

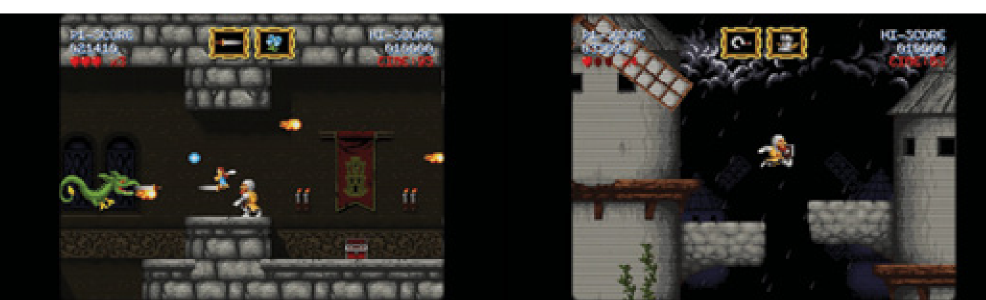
Alberto: Aparte de la jugabilidad revisada, tiene también dos niveles adicionales, dos jefes finales también novedosos... El tema de la música, como hablamos antes, que cambia bastante, con mayor calidad. Tampoco podemos olvidar los stats y los logros que comenté con anterioridad. Tiene infinidad de mejoras. Si ya has jugado al de PC entero, te encontrarás con un título que está basado en el original, por supuesto, pero también incluye cosas nuevas que te pueden sorprender...

Eva: Además, hemos incluido el Codex, donde se recogen todas las leyendas, y que incluye información de todos los personajes, los malos, tenemos todas las músicas...

Alberto: Sí, y la tabla de









"Tiene infinidad de mejoras. Si ya has jugado al de PC entero, te encontrarás con un título que está basado en el original, por supuesto, pero también incluye cosas nuevas que te pueden sorprender"

récords también es nueva, que no lo tenía el original.

Entiendo que la colaboración con Juan y Javier ha sido bastante buena durante todo el proceso. ¿Hay intención de sacar más de sus juegos en estos formatos? 'Maldita Castilla' es quizás su juego más reconocido, pero también están 'Hydorah' o 'Gaurodan', por ejemplo. ¿Hay algo planeado para el futuro si todo sale bien?

Eva: ¡Sí! ¡Está todo planeado!

Así que podremos disfrutar de sus juegos ya lanzados y los futuros, también en consola...

Eva: Sí, precisamente el hecho de que por primera vez Juan pueda ganar dinero con sus juegos nos abre a todos la oportunidad de que pueda dedicarle más tiempo y recursos a sus nuevos proyectos. Es otra razón más para adquirir los juegos de Juan en consola: poder financiar más y mejores juegos.

Muchos de vosotros lleváis muchos años en este mundillo, programando, haciendo música, diseñando videojuegos... pasando por New Frontier, Bit Managers, etc. ¿Qué se siente al trabajar en un juego de alguien que posiblemente disfrutó y estuvo influenciado por vuestros juegos cuando era niño?

Eva y Alberto: *Risas*

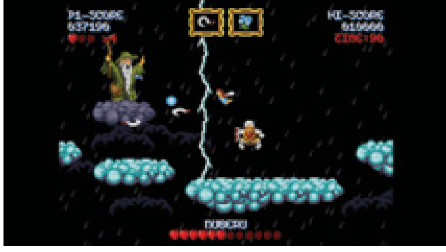
Alberto: No tengo una opinión hecha al respecto. Me parece fantástico. Además es un tipo de juego que por la época en la que empezamos nosotros a crear, me trae muy buenos recuerdos, y me gusta mucho poder ponerlo al día a disposición de los usuarios en consola y que muchos descubran este tipo de jugabilidad.

¡Gracias! ¿Algo más que quisierais añadir?

Eva: Me gustaría volver a destacar, como ya dijiste antes, que no se trata de una conversión directa, que es un trabajo dedicado de un equipo de cuatro personas -bueno, en realidad más de forma esporádica para crear esta nueva versión-, y que los jugones que lo conocen tendrán ahora una nueva oportunidad como nuevo público para disfrutar al máximo de ella, gracias a los añadidos y los cambios que se han introducido.

Gryzor87 también se une a la 'fiesta'. La banda sonora también ha sufrido importantes cambios. ¡La secuencia de la carrera cobra una nueva dimensión!





Tras la entrevista, tuvimos oportunidad de echar unas partidas a esta nueva versión del juego de Locomalito antes de que fuera publicado al mercado, y lo que desde luego podemos asegurar es que Abylight ha realizado un gran trabajo, pues no estamos ante una simple conversión - estamos ante un auténtico remozado del juego original.

Y es que gracias a que Abylight Studios ha trabajado codo con codo con Locomalito y Gryzor87, los autores de 'Maldita Castilla', se han podido realizar varias mejoras que justifican la compra de este título para la consola de Microsoft, incluso en el caso de que ya tengamos la versión para PC.

Para empezar, el título ha sido refinado en los terrenos jugable, sonoro y gráfico. Como me comentaron los desarrolladores, aprovecharon esta ocasión para mejorar su trabajo previo, arreglando o modificando aquello con lo que no habían quedado satisfechos. Por ejemplo, Locomalito ha perfilado algunos aspectos jugables, como son la aparición de determinados enemigos o el ajuste de los saltos, además de dotar a 'Maldita Castilla EX' de un mejor acabado gráfico, siempre respetando el material original. Así, han modificado los sprites de algunos enemigos para hacerlos todavía más vistosos. Por su parte, Gryzor87 ha remasterizado la banda sonora por completo, pasando de mono a estéreo, y si ya antes los temas musicales eran geniales, ahora la dimensión sonora pasa a ser sencillamente espectacular.

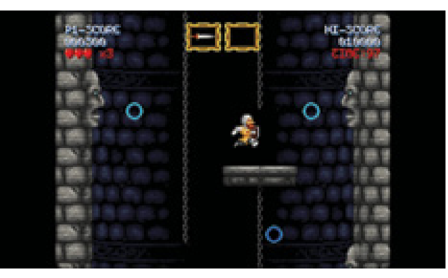
Y las mejoras no se quedan aquí - también tenemos contenido nuevo. El más significativo, a nivel jugable, es sin duda la incursión de dos niveles nuevos, diseñados por Locomalito junto a Abylight Studios, que no desentonan para nada en la tónica general del juego. Es más, si nunca hubiéramos jugado al título original,



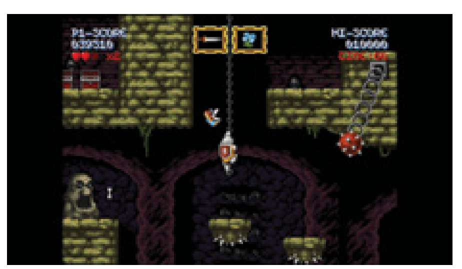
sistema:
Xbox One
origen:
España
desarrolla:
Locomalito / Gryzor87 / Abylight Studios
género:
Plataformas / Acción
lanzamiento:
Julio 2016
web:
http://abylight.com/malditacastillaex/













Jugabilidad para todos. La intención es que los jugadores puedan disfrutar de estos juegos también en consola.

Logros. Algunos serán realmente complicados de obtener.

“Lo más destacable de estas dos pantallas, aparte de su diseño, que me pareció excepcional, convirtiéndose en mis nuevas favoritas, son sus enemigos finales, los más grandes del juego”

no sabríamos decir qué niveles eran los originales y cuáles los nuevos. Todo el contenido nuevo encaja como un guante y es que, como hemos comentado antes, ‘Maldita Castilla EX’ se ha realizado con cariño y respeto hacia el material original.

Lo más destacable de estas dos pantallas, aparte de su diseño, que me pareció excepcional, convirtiéndose en mis nuevas favoritas, son sus enemigos finales, los más grandes del juego. Estamos hablando de enemigos que ocupan más de dos tercios de la pantalla. Aunque tranquilos: como en el título original, la dificultad está muy medida; con un poco de habilidad y práctica, nos haremos con sus rutinas y podremos acabar con ellos.

Otras de las novedades que afectan directamente al juego son la inclusión de dos armas nuevas, que añaden más posibilidades al título; la posibilidad de parar la partida y continuar en otro momento; o la inclusión de los correspondientes logros, siendo algunos realmente difíciles de conseguir y sólo aptos para los mas hábiles.

El resto de añadidos que encontramos son de carácter más estético, aunque se agradecen. Por ejemplo, hay ocho modos de formato de vídeo totalmente diferentes, desde el moderno 16:9 hasta el clásico modo entrelazado, con marquesina incluida, que le da un aspecto de recreativa. De esta manera podemos escoger el modo que mejor se acomode a nuestra televisión o el que más nos guste, pues como comentaron desde Abylight Studios, es curioso como nadie escogía el mismo modo, aunque todos lo probamos en la misma televisión.

La última novedad, que agradará a los más ‘coleccionistas’ del lugar, es la inclusión del Codex - una especie de libro virtual, estructurado en tres apartados donde, conforme vayamos avanzando, se irá desbloqueando información sobre los personajes y bestias del juego, y podremos reproducir cuando deseemos las músicas del juego (ambas versiones, original y remasterizada, para poder comparar).

Si a todas estas novedades, le incluimos un acabado perfecto (durante toda la partida no aprecié ningún fallo técnico y los controles respondieron a la perfección), estamos ante una versión de ‘Maldita Castilla’ a tener muy en cuenta. Si os gusta el título original, o este tipo de juegos, y tenéis una Xbox One, será, sin duda, una compra obligada.



Xydonia

De Italia llega un nuevo shmup con una banda sonora de infarto y gráficos que dan nuevo sentido a la expresión "pixel perfect". Demostrando, nuevamente, que el género más clásico tiene aún cuerda para rato.

Por Jaime

Inspirado en viejos conocidos. La pantalla superior seguro que os recuerda a un tramo de la tercera parte de R-Type.

En verano de 2015, Breaking Bytes anunció por sorpresa un nuevo matamarcianos de corte horizontal y bases más o menos clásicas. Lejos de apuntarse a la moda de los *danmaku*, Xydonia busca traer de vuelta los niveles contextualizados, variopintas oleadas de enemigos o un sistema de armamento muy interesante. Todo recubierto por una gruesa pátina pixelada, con extra de nostalgia y *savoir faire*. Tras un Kickstarter exitoso, dejamos que los miembros del estudio italiano nos cuenten como llevan su desarrollo.

Ante todo, muchas gracias por vuestro tiempo. ¿Quiénes son los miembros de Breaking Bytes y de qué es responsable cada uno?

Dario: ¡Hola a todos! Breaking Bytes está formado por tres miembros: Dario Fantini, programador principal y que también realiza algunos trabajos de diseño; Walter Samperi, diseñador principal del juego y artista, y Luca Della Regina, encargado de la música y los efectos de sonido.

El equipo lo formamos Walter y yo en 2013. Comenzamos a trabajar en diferentes tipos de juegos con otra gente, pero no nos sentíamos realmente satisfechos, así que ambos comenzamos a pensar en nuestro SHMUP soñado y decidimos trabajar en Xydonia. Luca se unió recientemente al equipo con sus dotes para la composición de música FM. Yo mismo me ocupaba antes del sonido, pero no podía continuar haciéndolo con todo el trabajo de programación que existe en el proyectos.

Así que Xydonia es el resultado de un sueño. ¿Poner en marcha este proyecto fue lo que esperábais?

Dario: Bueno, ¡pocas cosas suceden en la vida sin que ocurran imprevistos! *Risas* El desarrollo se ha visto frenado por un buen puñado de factores: desde problemas en la vida personal, hasta malas elecciones al trabajar con la gente equivocada en un primer momento.

El proyecto es un trabajo que surge completamente de nuestra pasión. Comenzó sin tener en cuenta ningún plan temporal y trabajamos desde nuestras casas, viviendo bastante lejos los unos de los otros. El juego comenzó a ser más y más ambicioso, y posiblemente algunos podrían pensar que es demasiado para ser nuestra primera experiencia, pero la gran comunidad que está creciendo a nuestro alrededor, especialmente tras finalizar la campaña de Kickstarter, hace que sigamos en la brecha día tras día.

¿Cuáles han sido los mejores momentos del desarrollo hasta ahora?



sistema:
Windows, Mac, Linux
origen:
Italia
desarrolla:
Breaking Bytes
género:
Matamarcianos
lanzamiento:
2017
web:
http://breakingbytes.tumblr.com

Tras haber presentado la primera demo de su juego en agosto de 2015, Xydonia se ganó el interés de la escena y Breaking Bytes reconoció que quizás podría ser conveniente aumentar el valor de producción. A finales de junio, el estudio italiano inició una campaña de *crowdfunding* que tuvo sus frutos al acabar con éxito aunque, por desgracia, sólo se alcanzó el primero de los objetivos extra —las versiones para Mac y Linux—, quedando fuera del tintero la colaboración de músicos tan reputados como Ayako Saso o Yousuke Yasui, así como las conversiones consoleras.



Jugabilidad compartida. Como buen shooter de postín, uno de los mejores aspectos del juego serán las partidas a dos. ¡Quien tiene un amigo, tiene un tesoro!

Dario: Pensando en lo más positivo que nos ha pasado hasta el momento, la campaña de Kickstarter ha sido sin duda lo más importante, pero también recuerdo con mucho cariño el primer encuentro en el que participamos con una versión muy primigenia (y mala) del juego. Fue en la Sviluppparty (un encuentro para desarrolladores italianos muy importante que tiene lugar en Bolonia). El juego era meramente una especie de torpe shooter con scroll, pero atrajo a un montón de personas que echaban de menos los buenos tiempos de los matamarcianos. Fue el punto de inflexión que necesitábamos y nos inspiró a continuar con el trabajo.

¿Cuál es vuestra inspiración principal para Xydonia?

Dario: Hay muchísimos shoot'em ups que han ayudado a concebir Xydonia, en realidad demasiados para nombrarlos todos, tanto verticales como horizontales. Jugamos y estudiamos docenas de shmups, especialmente de origen japonés, que sirvieron como inspiración principal para definir nuestro estilo. Es realmente muy difícil elegir un juego favorito, y la verdad es que sería diferente para cada uno de los miembros del equipo.

¿Qué juego fue el que visteis en primer lugar y os hizo pensar: "Quiero hacer lo mismo"?

> **"En primer lugar, determinamos trabajar en Xydonia porque era realmente complicado encontrar un buen shmup horizontal, así que decidimos hacer el nuestro propio"**

Dario: Si hablo por mí mismo… y siempre dentro del género de los shoot'em ups, quizás la saga R-Type sea la que ha definido mi gusto por el género. Si ya hablamos de cualquier tipo de producción, mi juego favorito y el que me hizo soñar con crear videojuegos es Turrican 2 para Amiga.

¿Y otras fuentes de inspiración, como películas o libros?

Walter: Desde luego mucha de la animación de ciencia ficción japonesa producida en los 80 y principios de los 90 tiene su influencia en Xydonia, siendo la principal inspiración estética, exactamente del mismo modo que fueron fuente de inspiración para los desarrolladores japoneses de la época *Risas* También algunas películas norteamericanas de esa época han sido fuente de inspiración, así que hemos incluido algunos guiños a estos films (por ejemplo, con el nombre de Harrison Blade). Todos en el equipo tenemos nuestro puntillo 'geek', por lo que prácticamente cualquier cosa que se nos pase por la cabeza puede inspirarnos.

¿Cómo veis la escena y los matamarcianos de estilo clásico, como es el vuestro, en la actualidad? ¿Creéis que en el futuro podremos encontrarnos más juegos de este estilo?

Dario: La verdad es que no son tan frecuentes. En primer lugar, determinamos trabajar en Xydonia porque era realmente complicado encontrar un buen shmup horizontal, así que decidimos hacer el nuestro propio. Recientemente el género se ha hecho un poco más popular gracias

a la publicación de shooters japoneses en Steam (la mayoría son Danmaku, muy diferentes a nuestro juego), así que esperamos ver más y más shooters pronto.

¿Conocéis algunos de los shmups españoles recientes, como Vortex Attack de Kaleidogames, o el clásico Hydorah de Locomalito?

Dario: No conozco Vortex Attack (¡tengo que jugarlo!). Hydorah me encanta, y creo que es uno de los mejores shooters creados en los últimos tiempos. Locomalito es otra de nuestras grandes influencias, porque ha establecido un nuevo estándar en los juegos ‘neoretro’ (vamos a llamarlos así), especialmente por la atención al detalle recreando esas limitaciones técnicas y características de un sistema retro en sus juegos, haciendo que se vean y sientan realmente creíbles y muy pulidos.

Tuvo tanta influencia en mí que le escribí un correo cuando tuvimos lista nuestra primera versión alpha jugable hace un año. ¡Me encantó que le gustase nuestro juego!

La campaña de *crowdfunding* en Kickstarter fue muy bien, pero tenemos la sensación de que el modelo no funciona tan bien en la actualidad. ¿Qué pensáis de este método de financiación? ¿Esperabais una mejor acogida por parte de la comunidad?

Walter: Como dices, la fórmula no es tan fuerte como

Multitud de opciones



Xydonia destaca por su aspecto audiovisual pero también por la cantidad de opciones que incorporará la versión definitiva. Además de contar con hasta tres personajes jugables diferentes desde el principio —cada uno de ellos con su correspondiente nave—, también podremos desbloquear nuevos pilotos a medida que avancemos en el juego.

Por otro lado, antes de comenzar la partida podremos elegir el armamento que queramos equipar e iremos qué tal se adapta a nuestra manera de jugar. Finalmente, también podremos pedir que un ‘asistente’ nos ayude en la difícil tarea de acabar con todos los enemigos que se nos pongan por delante. Habrá algunos disponibles desde el principio y otros se irán desbloqueando.

Si preferimos ir de ‘machotes’, podemos optar por volar solos, con lo que el multiplicador de puntuación durante la partida crecerá como la espuma, aunque también será más complicado que no perdamos vidas una y otra vez. ¡En la variedad está el gusto!







lo era en el pasado, así que tampoco esperábamos esta respuesta tan positiva. Quizás signifique que aún hoy en día existe una importante legión de seguidores de los shmups. Sobre la campaña de crowdfunding, fue esencial para convertir nuestro hobby en un trabajo de verdad, algo que no hubiéramos podido hacer de otra forma, así que fue vital para nosotros.

En el readme de la última alpha distribuida al público, mencionais que Xydonia se está desarrollando con GameMaker: Studio. ¿Cómo se comporta la herramienta para crear un juego como el vuestro?

Dario: GameMaker es perfecto para crear cualquier tipo de videojuego tipo retro, ya que te proporciona un motor nativo en 2D, 'pixel perfect', y posibilidades de un tipo de programación muy práctica, sin necesidad de preocuparte por interfaces rebuscadas o cámaras 3D, así que puedes capturar fácilmente las sensaciones de esa programación de vieja escuela (¡sin las complicaciones de la por aquel entonces inevitable programación en ensamblador, claro!).

¿Es complicado crear todos esos efectos tan característicos, como el escalado de sprites?

Dario: Lo cierto es que requiere de algunos ajustes, un buen conocimiento del lenguaje de programación y un montón de prueba y error, pero no es tan complicado crear esos efectos tan reconocibles. También ayuda estudiar dichos efectos y su uso en los juegos antiguos y demos, y saber un poco cómo funcionaban esos sistemas (me apasionan las máquinas basadas en el 68000 de Motorola, por supuesto, y me encanta estudiar esos efectos retro).

La banda sonora en la última alpha es sensacional - "Midnight Intruder" es un tema increíble que podría haber firmado el mismísimo Yuzo Koshiro. ¿Ha sido compuesta por Luca della Regina (Luke McQueen) en su totalidad, o ya hay material de algún otro compositor invitado?

Luca: Toda la música de la versión alpha es mia (con excepción del tema del primer boss, que fue compuesto en origen por Dario y que yo remezclé más tarde). La verdad es que es todo un honor que se me compare con nada menos que Koshiro-san, ya que sin duda él es una de mis fuentes de inspiración principales para este juego. ¡Muchas gracias!

> **"Desde el principio quisimos usar una combinación de sonidos FM y samples, para lograr esa sensación arcade que buscamos"**

¿Qué sistema de sonido utiliza el juego (chip, sample…)?

Luca: Desde el principio quisimos usar una combinación de sonidos FM y samples, para lograr esa genuina sensación arcade que buscamos. En la primera versión alpha emulamos la configuración de sonido de Mega Drive, que era lo más cercano a nuestras necesidades, pero más recientemente DefleMask (el tracker multisistema que usamos) actualizó su software con la inclusión del chip YM2151 y SegaPCM, algo que suena totalmente arcade, así que nos cambiamos a ese sonido.

¿Habéis podido usar el formato de DefleMask directamente en el juego, u os habéis visto forzados a exportar la música en un formato que GameMaker: Studio pueda utilizar?

Dario: Por desgracia no hemos podido usar directamente el formato de DefleMask o incluso los ficheros .VGM exportados, y hemos tenido que usar tanto la música como los efectos en formato streaming (OGG) para que puedan ser reproducidos durante el juego. La verdad es que GameMaker: Studio es muy estricto por lo que al uso de DLL externas se refiere, respecto de versiones anteriores de GameMaker, quizás por limitaciones impuestas por el uso multiplataforma - ¡algo de lo que seguro que Gryzor87 sabe un montón!

Siguiendo con la música: ¿Cómo aparece la colaboración con compositores clásicos del género como Shinji Hosoe, Keishi Yonao, Ayako Saso y Yousuke Yasui?

Luca: Pudimos contactar con Hosoe, Saso and Yasui (el Super Sweep Team) a través de Scarlet Moon Productions y Jayson Napolitano. En cambio, contactamos personalmente con Keishi Yonao a través de Facebook con la ayuda de un amigo nuestro, traductor de japonés.

Los gráficos también son increíbles. ¿Cuál es vuestra forma de trabajar: primero bocetos y luego pixelado, o atacáis directamente el lienzo digital?

Walter: Depende del tamaño del sprite definitivo; para cosas muy pequeñas es más sencillo dibujarlo directamente como píxeles, mientras que para esos gráficos más grandes, normalmente los bocetamos antes en una resolución mayor.

¿Qué herramientas utilizáis?

Walter: Utilizamos Aseprite, que permite que nos centremos en nuestro trabajo gracias a su inspiradora y directa interfaz.

Antes hemos hablado algo de las restricciones técnicas de los juegos clásicos. ¿De qué maneras



Variedad de enemigos. Aunque por el momento las versiones alpha sólo dejan jugar un nivel, ya se anticipa un buen elenco de enemigos diferentes, cada uno con su patrón y forma de ataque.

delimitáis qué es válido en un proyecto que no arrastra limitaciones inherentes al hardware?

Walter: Desde el principio del proyecto hemos trabajado con limitaciones autoimpuestas, basadas en las especificaciones del hardware de la época en la que nos inspiramos; no sólo como un desafío, sino principalmente debido a que es parte integral de esa estética.

Hay cambios sustanciales entre la alpha v1 y la v2, como la estructura del primer nivel o la forma de gestionar el armamento de las naves. ¿Se acerca más la jugabilidad definitiva a lo que encontramos en la última alpha? Mantendréis esas entretenidas conversaciones entre pilotos?

Walter: La estructura de la alpha v2 es mucho más cercana a lo que teníamos en mente, así que sí, es el mapa de carreteras que seguiremos de cara a la versión final. Desde luego lo vamos a completar con armas y naves que puedan desbloquearse, diferentes finales y caminos a escoger según se desarrolle nuestra partida.

Por otro lado

> **“Mantendremos los diálogos entre los personajes, pero no interrumpirán el juego para no caer en ‘ratos muertos’ como ocurría en ocasiones en la primera alpha. Estarán más presentes, pero no cortarán el desarrollo del juego”**

mantendremos los diálogos entre los personajes, pero no interrumpirán el juego para no caer en ‘ratos muertos’ como ocurría en ocasiones en la primera alpha. Estarán más presentes, pero no cortarán el desarrollo del juego.

¿En qué punto dels desarrollo os encontráis? ¿Tenéis ya fecha de lanzamiento, o al menos una estimación de la misma?

Dario: El motor está básicamente terminado, tenemos por delante al menos un año de duro trabajo para introducir todo el contenido del juego. Creemos que para octubre o noviembre de 2017 podría estar listo.

¿Se ha puesto en contacto con vosotros alguna editora interesada en publicar Xydonia en consola? ¿Os planteáis hacerlo vosotros mismos una vez publicada la versión original para ordenadores?

Dario: Por el momento la versión para ordenadores es la única que tenemos planeada, pero ¡quién sabe qué nos depara el futuro! Desde luego nos encantaria que nuestro juego llegara a consolas, y tampoco hemos descartado publicar el juego en una consola retro. ¿Quién sabe?

¿Siguen adelante las versiones Linux y Mac?

Dario: Sí, ambas están planeadas ya que durante la campaña se alcanzaron sendos objetivos de convertir el juego a los dos sistemas, además de Windows.

Insistimos: ¿R-Type, Gradius o Darius? :)

Dario: ¿Para mí? Como dije antes, ¡R-Type! Pero me encantan esas tres sagas.

Walter: Mencionas algunos de mis shmups favoritos, pero si tuviera que escoger uno, sería R-Type.



Dr. Kucho!

¿Qué hace que un DJ profesional y productor musical se ponga a desarrollar videojuegos? Desde RetroManiac nos hemos reunido con él y probado sus dos títulos —aún no finalizados—, 'Ghosts'n DJs' y el más reciente y original 'Moons of Darsalon'.

Por Vampirro

El estudio de Dr. Kucho! Veamos, un cuarentón barbudo con greñas que luce con orgullo su Sinclair ZX Spectrum. No diréis que no transmite confianza... ;)

Daniel Manzano Salazar, o Dr. Kucho!, es un viejo conocido de RetroManiac, habiendo hablado de su opera prima 'Ghosts'n DJs'. Sin embargo, nunca le habíamos hecho una entrevista en persona, y para ello nos dirigimos a la madrileña localidad de Rivas donde nos esperaba en su estudio junto a una retrotaza de café recién hecho.

Si buscamos algo de información sobre Dr. Kucho! por Internet, encontraremos muchos datos, vídeos y demás sobre la que ha sido su profesión durante más de veinte años, la de DJ y productor musical. Sin embargo, como él mismo nos cuenta cuando nos habla de las motivaciones para hacer 'Ghosts'n DJs', "*este juego es una denuncia a toda la estupidez, a todo el circo de la escena musical*".

En pocas palabras: Dr. Kucho! quiere dejar de ser sinónimo de música para serlo de desarrollo de videojuegos. Simplemente está cansado del panorama actual y ha descubierto que crear videojuegos le gusta incluso más. Y a la vista de sus juegos, talento para ello no le falta.

"Yo soy programador antes que DJ", comenta mientras juguetea con su equipo para enseñarnos sus hasta ahora dos juegos en desarrollo. "Después de ser programador quería hacer música. De hecho, empecé a hacer música porque descubrí que cuando hacías algo mal en un tema, el ordenador no se colgaba. Vale, los entornos modernos como Unity3D tampoco se cuelgan, pero por aquellos entonces, en Spectrum o en Commodore, hacías un programa mal y lo que tenías en vez de un mensaje de error era un reseteo con pérdida de lo que no hubieras grabado. Así que, como también tenía un Amiga 500, empecé a hacer música con él y poco a poco dejé de hacer programación, y luego descubrí que mis maquetas gustaban a una discográfica de Madrid, así que me dije que aquí podría tener futuro y seguí adelante".

Hum… Mirado así, más que un recién llegado es todo un veterano. Claro que… ¿programador en tiempos de los 8 y 16 bits? ¿A qué nivel? "Hice algunos pinitos en la época de los 8 bits con Spectrum y Commodore, e incluso posteriormente en el Amiga 500. Me compraba muchos libros para aprender ensamblador, hacía mis sprites y mis cosas, aunque por aquellos entonces no terminé de hacer nada que se pudiese jugar; los juegos que hacían eran muy estúpidos, básicos y nunca completos. En cualquier caso, eso se quedó ahí, aunque el interés nunca lo perdí, y cuando empecé a estar un poquito cansado de la música, hace como tres años o así, coincidió que empecé a enredarme con



Moons of Darsalon

sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Dr. Kucho!
género:
Estrategia
lanzamiento:
Por determinar
web:
http://games.drkucho.com

En preparación desde hace varios meses, en 'Moons of Darsalon' visitaremos multitud de escenarios con la misión de rescatar a los humanos perdidos en sus intrincados e inhóspitos parajes, armados con nuestra mochila propulsora, una linterna y nuestra arma "hacedora de terreno", para crear o eliminar caminos. El juego incluye un diseño 2D pixelado con escenarios más o menos surrealistas, ambientados en planetas extraterrestres, mecánicas más o menos viejunas y la posibilidad de usar un jetpack.







algunas cosillas de programación, por ejemplo con un *framework* para móviles que se llama Corona".

Corona es un *framework* que simplifica la creación de videojuegos 2D. Sigue una filosofía similar a Flash y se programa con un lenguaje de alto nivel que se llama Lua. Una de las cosas bonitas que tiene es que, presumiblemente, es multiplataforma y permite exportar tus juegos para Mac, Windows, Linux, Android o iOS sin esfuerzo. O bueno, más o menos. Pero sigue Dr. Kucho! contándonos su reciente metamorfosis de DJ a programador de videojuegos: "También hice algo de Flash con un port que había del Box2D. Ahí fue donde primero toqué las físicas 2D, y me gustó muchísimo todo eso. Así que empecé a descubrir todo un mundo de librerías ya hechas para crear videojuegos, y claro, piensa de dónde venía yo, donde te lo tenías que currar todo: si querías leer del teclado tenías que estar con interrupciones del hardware y demás. Y si al descubrimiento de todas estas facilidades para crear juegos le añadimos el resurgir del retro…". Miel sobre hojuelas, que diría una amiga mía.

Básicamente, Dr. Kucho! viene a representar la historia de muchos desarrolladores de software. Crearse un motor desde cero es complicado, pero las nuevas herramientas de desarrollo son un apoyo muy grande que permite por lo menos experimentar. No sólo a programadores noveles que no saben lo que es el efecto 2000, sino a veteranos que, por el motivo que sea, dejaron su sueño aparcado y ahora pueden volver a ello. "Una de las cosas que me decantaron hacia la música en vez de hacia los juegos fue que los juegos empezaban ya a ser 3D, empezaban a ser demasiado complejos. Por aquellos entonces una persona podía hacerse un Capitán Sevilla él sólo, y era un buen juego. Una o dos personas en muchos casos, y ya. Yo tenía un colega con el que a veces hacíamos cosas juntos, pero del mundillo no conocía a nadie más, no teníamos Internet. Ni se me pasaba por la cabeza meterme en un equipo de programación, si hubiese querido ni siquiera había sabido a qué puerta llamar. Así que cuando empezaron los rollos del 3D eso me superaba. Puedo entender perfectamente las necesidades de un juego en 2D, pero las 3D nunca las entendí, por lo que cuando vi que los juegos empezaban a ser todos así pensé que nunca iba a hacer un juego. Y por eso abandoné. Ahora bien, con las nuevas plataformas de programación que me encontré después, el Box2D, Unity3D y todo eso, y el nuevo interés por los juegos 2D, pues es algo que me atrajo muchísimo, así que me metí a machete. Al principio un poco enredando, pero cuando vi que se me estaba dando bien, pues ya a machete".

"Hice algunos pinitos en la época de los 8 bits con Spectrum y Commodore, e incluso posteriormente en el Amiga 500. Me compraba muchos libros para aprender ensamblador, hacía mis sprites y mis cosas"

De todas formas, cuando tienes un nombre en una industria y cambias a otra completamente diferente, donde nadie te conoce, tienes que hacerte un sitio. Aunque Dr. Kucho! aún no se haya hecho ningún nombre, ya lleva tres años peleando en la industria de los videojuegos, al menos en el terreno indie. ¿Dónde es más fácil competir, en la música o en los videojuegos?

"Hoy en día, dicho desde mi poca experiencia en el desarrollo de videojuegos, creo que es más fácil hacer algo en este sector de los videojuegos, porque hacer un tema musical es muchísimo más sencillo que hacer un videojuego, así que hay infinidad de temas. Hoy en día la gente también se queja de que hay saturación en el tema de los videojuegos, porque entornos como Unity y demás son cojonudos y permiten a casi cualquiera hacer videojuegos, pero también es una putada porque está creando un montón de basura. El hecho de que todo el mundo tenga acceso a ello hace que haya infinidad de minijuegos, juegos sencillos, juegos malos… porque terminarlo no significa que sea bueno".

Y si el problema para un desarrollador novel fuera la cantidad de juegos malos, tampoco sería tanto el problema - su juego tendría que competir contra juegos malos. El verdadero problema es que también





Opera prima. 'Ghosts'n DJs' es el primer juego de Dr. Kucho! y, como él mismo nos cuenta, una crítica hacia la actual industria musical.

hay muchos juegos buenos, de forma que aunque tu juego que sea bueno, tienes que conseguir destacar entre un montón que también lo son. En el Apple Store o en Google Play hay cientos de miles de juegos; en Steam, menos, pero también se cuentan por miles. Y si encima pretendes que te paguen, existiendo el *F2P* lo tienes incluso más complicado. "Conozco ese problema no por los videojuegos sino por la música, donde es incluso muchísimo peor, sin querer desmerecer el problema en los videojuegos. Y en la música es peor porque, como te decía, hacer un tema es sencillísimo, es muchísimo más fácil que un videojuego. Porque aunque haya utilidades como Unity3D, tú tienes que hacer que todo funcione, que no te dé errores, tienes que hacer los gráficos… y luego encima tiene que ser divertido, porque una cosa es que funcione y otra que sea divertido. Pero es que con la música… con las librerías que hay hoy en día te viene ya todo hecho. Aparte, incluso aunque no esté ya todo hecho, currándotelo todo tú hay muchas facilidades. Y encima, con la cantidad tan grande de música que hay, aunque no quieras ganar dinero, si sólo buscas destacar, tienes que pegarte con toda esa saturación de temas que hay nuevos. Y si consigues destacar tampoco vale de mucho, por que todo el mundo se baja tu tema pirata... Por otro lado está el factor triunfo. ¿Por qué la gente que hace música quiere ser DJ? Porque quieren estar delante de un montón de gente y ser el centro de atención. Ser DJ es una cosa muy atractiva porque estás ahí y eres como el puto amo, al menos la gente piensa que lo eres, y muchos quieren eso, y quieren llegar a toda costa. Cuando quieres ser programador de videojuegos tú no piensas en ese éxito, lo que sientes en realidad es otra cosa".

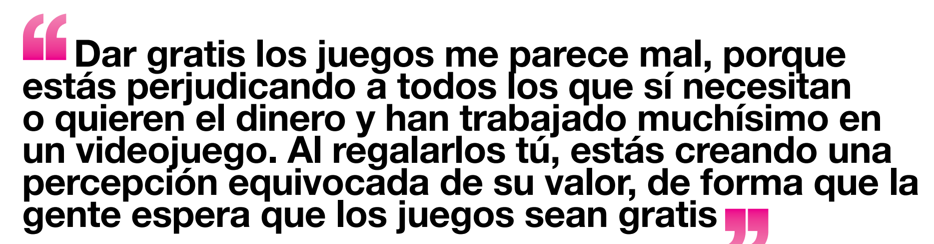
Un momento, Dr. Kucho!, creo que aún no le he hecho la pregunta fundamental que todo hombre que se mete en estos temas necesita plantear. ¿Hacer videojuegos sirve de alguna manera para ligar?

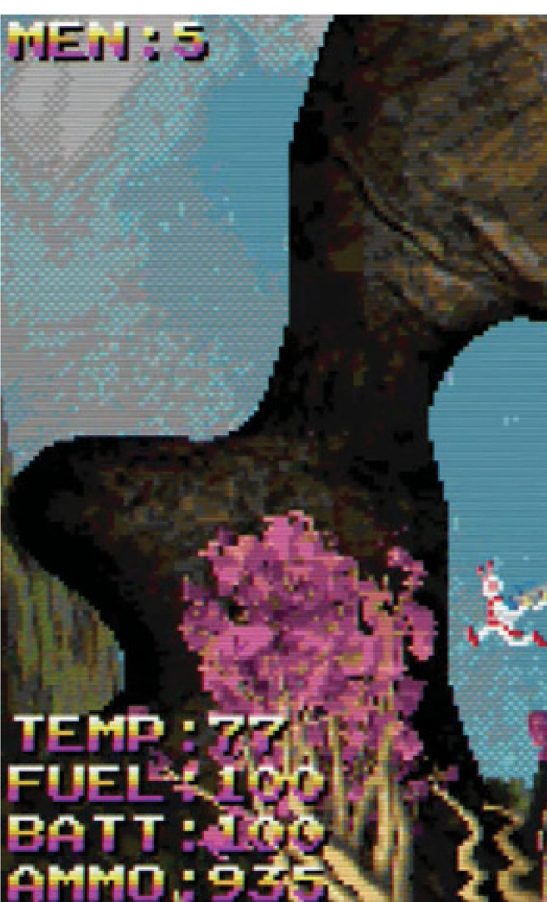
"Ah, no sé, yo nunca he ligado demasiado. Ni siquiera como DJ, así que imagínate como creador de videojuegos".

Vaya… Bueno, ya podemos seguir hablando de lo que siente un programador cuando decide hacer videojuegos. "Por tu pregunta, ves que el DJ tiene






“Dar gratis los juegos me parece mal, porque estás perjudicando a todos los que sí necesitan o quieren el dinero y han trabajado muchísimo en un videojuego. Al regalarlos tú, estás creando una percepción equivocada de su valor, de forma que la gente espera que los juegos sean gratis”

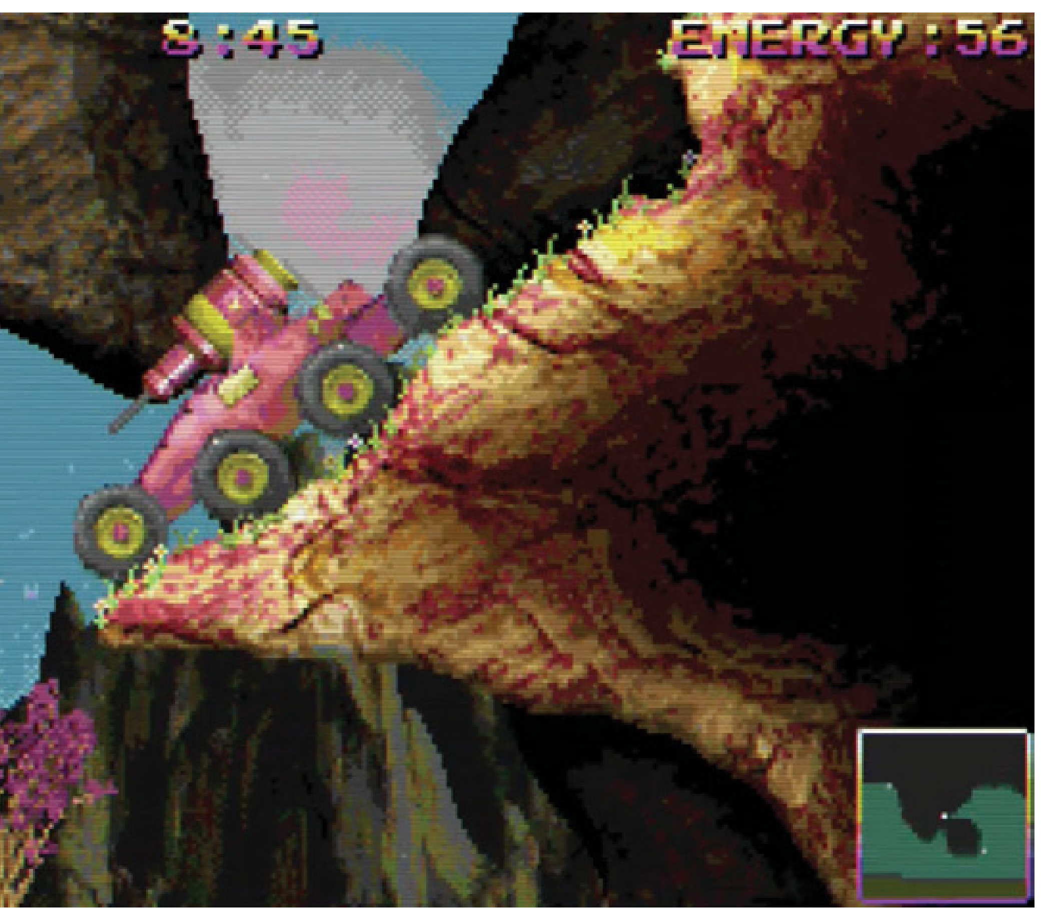


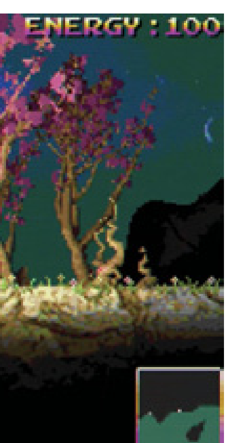


fama de ligar. Pero el programador de videojuegos tiene fama de ser un puto nerd. Yo no creo que la gente quiera hacer un videojuego por sentirse una estrella”. Cierto, aunque estrellas, haberlas, haylas -¿Kojima? ¿John Romero, aunque ya no sea lo que fue? “Ahora, la gente en la música, al menos en los DJ, sí quiere ser una estrella. Y el sentirse una estrella y el querer ser alguien es un deseo muy poderoso y muy perjudicial. Entonces la gente quiere ir a pinchar a un sitio y se han llegado a dar casos en que pagan por poder estar ahí en lugar de cobrar. Y lo mas usual, es el pinchar gratis, porque así te conocen y eso es bueno para ti, es promoción (o eso es lo que te venden). Y además de eso trabajan gratis porque quieren sentirse bien pinchando, quieren vacilar, quieren ligar”.

Hasta donde yo sé, nadie paga porque le dejen desarrollar videojuegos, aunque sí que hay juegos gratuitos, y no sólo *F2P* -que es una forma indirecta de venderte un producto- sino directamente gratuitos. Claro, para el consumidor está genial, sobre todo si el juego es bueno. Pero Dr. Kucho! no es el consumidor medio sino que es un desarrollador, y tiene otra opinión. Concretamente, opina que “dar gratis los juegos que has hecho es cancerígeno también, eso es malísimo.

Es que no es sólo tu vida. Si dices: ‘mira, yo no necesito el dinero y por lo tanto los voy a regalar’, eso también me parece mal, porque estás perjudicando a todos los que sí necesitan o quieren el dinero y han trabajado muchísimo en un videojuego. Ya que, al regalarlos tú, estás creando una percepción equivocada de su valor, de forma que la gente espera que los juegos sean gratis. Piensa en el *F2P*, ¿por qué tras la salida del *F2P* los videojuegos bajaron? Porque, a mi modo de entender, al haber tanta competencia, si querían competir con los *F2P*







tenían que bajar el precio, cada vez más, y llegó el momento en que mucha gente ve un juego que no es gratis o tiene un precio normal y pierde el interés. Está todo mal, porque ahora mucha gente se está acostumbrando al todo gratis, y a ver cómo le quitas a esa gente de la cabeza que por el software hay que pagar. Algunos defienden la filosofía del software libre y cosas así, que yo no termino de entender, pero parece que es algo más trascendental. Pero… regalar tu trabajo… ¿en serio? Mucha gente lo hace por crearse un currículum, una carrera, y después ya cobrar. Pero… ¿te das cuenta de que estás perjudicando a todos y que la gente se acostumbra a que les regales algo, y cuando ya no se lo regales lo que hará será buscarse a otro que sí se lo regale? Ejemplo: eres fontanero y las primeras veces vas arreglando tuberías gratis, para cobrar luego por los arreglos posteriores. Pero claro, el cliente cuando le dices que ahora le vas a cobrar qué hará, buscará a otro fontanero que haga lo mismo para que también le regale su trabajo. Pues con los DJs pasa eso, cuando tienes a un tío pinchando gratis dos meses y te viene diciendo que ya te he demostrado que valgo y que ahora quiero cobrar, ¿qué dices?. Pues 'espera que resulta que tengo aquí a otro chaval que me lo hace gratis'. Y a este nuevo chaval lo tendrá también dos o tres meses hasta que se canse igual. Así que al regalar tu trabajo lo que estás haciendo es perjudicar a todos tus compañeros de trabajo, estás asesinando tu profesión.

Y con el software igual, porque estás dando una idea equivocada a la gente, y cuando esa idea se difunda entonces ya no se la puedes quitar de la cabeza. Incluso aunque todos los desarrolladores de software libre cambiaran de opinión y se pusieran de acuerdo para cobrar por su trabajo, nadie lo aceptaría y todo el mundo se cabrearía. Mira por ejemplo Whatsapp. ¿Qué pasó? Que, tras mucho tiempo dándolo gratis, un día dijeron que querían cobrar un euro al año por usarlo. Y la gente no lo aceptó, y joder, que es un puto euro al año, ni un café ya te vale eso, ¡¡y el Whatsapp es algo que usas todos los días!! Es una puta locura. Pero es que la gente ya tenía en la cabeza que eso tenía que ser gratis y cuando han querido que no lo sea la gente lo ha aceptado, independientemente de que el precio fuera tan irrisorio como el de un euro al año".

Pero bueno, no estamos entrevistando a un filósofo del software, de la música o los videojuegos sino a un desarrollador que tiene dos títulos -aún sin terminar- en su haber. Empecemos por el primero, 'Ghosts'n DJs', un arcade de scroll lateral inspirado en el clásico 'Ghosts 'n Goblins' de Capcom. En el juego encarnas al propio Dr. Kucho! -con una imagen como la que tenía en el 2013 aunque, como él mismo dice, "también se podría decir que juegas con Rajoy"- que debe luchar contra las hordas de "seres" que están destruyendo la industria musical.

Dr. Kucho! ya nos contaba su intención original para crear el juego: crear una especie de denuncia de nuevas "estrellas" musicales sin ningún talento musical. Sin embargo, el juego empezó en el 2013 y aún no está terminado. ¿Qué nos puede contar sobre él?

"Yo creía que estaba haciendo algo muy noble, denunciando todo esto que te contaba de la escena musical actual, y esperaba conseguir mucho apoyo de todas las personas fans de la música, del mundillo éste: DJs, productores que seguramente sientan lo mismo que yo… Pero no fue así. El juego no consiguió mucho dinero en KickStarter". Concretamente, $9.151 de los $45.000 solicitados. "Entonces yo sentí que todo ese esfuerzo y toda esa voluntad para intentar cambiar las cosas mandando un mensaje a la gente a la que le debería interesar no estaba interesando demasiado, en el sentido de que les parecía muy bien que el juego existiese siempre y cuando lo pague otro.

Es decir, mucho publicar en Facebook y hacer un retuit y todo eso, por supuesto, porque es gratis. Ahora bien, colaborar poniendo dinero… Uff, es que ahora me pillas muy liado, o me voy a pensar si pago esos $15 que vale el juego yendo al Starbucks a tomar un café y una pasta que me valen 7 €. Así que yo me sentí… iba a decir traicionado, pero no es la palabra. Quizá un poco defraudado. Y una vez te sientas y pasa el Kickstarter y ves que no ha funcionado, y empiezas a sumar y a tomar conciencia de lo que ha pasado, te pones a pensar qué estoy

haciendo aquí, por qué estoy haciendo esto, quiero mandar un mensaje con este juego para cambiar las cosas pero aquí estoy yo solo, prácticamente. De toda la gente que supuestamente me apoyaba ha sido muy poquita la que de verdad ha puesto luego dinero. Y si lo estoy haciendo por ellos para que la cosa cambie… ¿Qué sentido tiene? Yo creo que realmente la gente no quiere que de verdad cambien las cosas, porque si no han aportado la pasta será que les da un poco igual. Tal vez la situación actual les moleste, pero no lo suficiente. Y ésta es una de las razones por las cuales no quiero echarle más tiempo al juego y por eso se va a quedar con dos niveles en lugar de los ocho planteados inicialmente".

Y no sólo eso. Los enemigos están inspirados en los que Dr. Kucho! considera que son algunos de los ejemplos más visibles y reconocibles del problema que intenta denunciar, tanto que "la manager de David Guetta me estuvo enviando correos diciendo que me iba a denunciar, y ese fue otro de los problemas, una de las razones por las que no me apetece continuar. No creo que lo hiciera de verdad y de hecho si lo hiciera, a mí podría beneficiarme todo el revuelo que montaría alrededor del juego. Pero aun así, eso es un motivo que me resulta molesto, porque quita energía, te desmotiva, crea mal rollo…porque si aún me metiera en esa batalla apoyado por mucha gente que ha apoyado el juego poniendo dinero, sentiría que la lucha es necesaria, que tiene sentido… Pero bueno, que el principal motivo es que no salió su Kickstarter y yo en cierto modo me sentí defraudado por los fans que me decían que sí, que el juego es la caña pero a la hora de la verdad no lo apoyaban…". Y cuando desaparece la motivación en un producto creativo, poco hay que hacer.

"De todas formas, después de terminar el Kickstarter invertí bastante tiempo en pulir el juego, aunque se fuera a quedar en dos niveles nada más; tenía muchos bugs que eliminar. También creé música nueva, hice los controles más configurables y muchos otros cambios, pero pensando en dejarlo en sólo dos niveles, porque el juego así tal cual está ya es bastante adictivo".

Y dado que sabemos su opinión sobre los juegos gratuitos, ¿cuál es la intención de Dr. Kucho! para comercializar 'Ghosts'n DJs'? Porque el juego, que quedará en dos niveles, da la sensación de estar bastante terminado. "La idea es hablar con una ONG y venderlo, pero regalando los beneficios a una buena causa. Por ejemplo, me gusta Juegoterapia, que llevan consolas y videojuegos a hospitales con niños con cáncer para poder tenerlos entretenidos pensando en sus juegos preferidos, porque está demostrado que si estás pasándotelo bien y te olvidas de lo que tienes te recuperas mucho mejor de todos los males, incluido el cáncer. Hay estudios que demuestran que los niños que están pasándoselo bien mientras se están tratando el cáncer tienen muchas más posibilidades de curarse, es alucinante. La quimioterapia es un mal trago que tienen que pasar y cuanto más felices estén, mejor se recuperarán. Esa es una idea, tendría que hablar con ellos o con alguna otra ONG que pueda estar interesada".



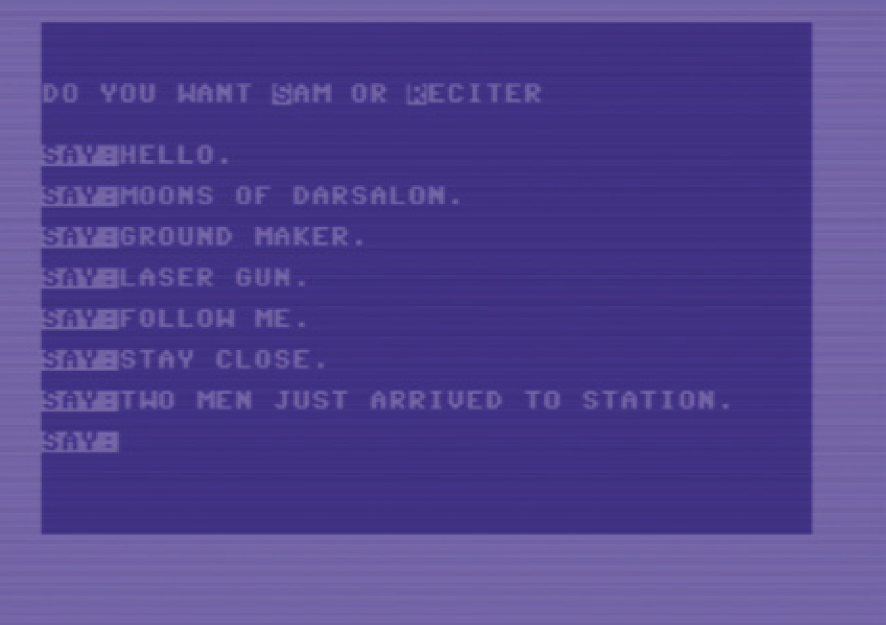


"La manager de David Guetta me estuvo enviando correos diciendo que me iba a denunciar, y ese fue otro de los problemas, una de las razones por las que no me apetece continuar"

El otro juego en el que está trabajando es 'Moons of Darsalon', un juego que Dr. Kucho! define como "un juego tipo 'Lemmings', es decir, un juego con unos muñecos pequeñitos a los que puedes dar órdenes". El juego, en el momento de escribir estas líneas, aún no está terminado, aunque ya hay una demo disponible y el trabajo va por buen camino.

Como bien indica Dr. Kucho!, aunque estéticamente no lo parece -se parece más al 'Jetpac' de Ultimate-, 'Moons of Darsalon' está inspirado en el 'Lemmings' de DMA Desing. "Aquí les das órdenes pero no con el ratón apuntando a iconos sino que hablas directamente con ellos. Tú les dices 'Stay with me', 'Wait there', que vayan en una dirección, que vayan





Moons of Darsalon. El juego está lleno de referencias a clásicos ochenteros. Desde 'Jetpack' a, sobre todo, 'Lemmings'. También os encontraréis referencias a los micrordenadores de la época, como en la imagen superior.

en la otra… y entonces, tienes que guiarlos hasta la base lunar. Tienes un arma que es para hacer terreno y de esa forma les vas limitando para que no se vayan por donde no deben o vas creando puentes para que crucen".

Así que viendo que el juego poco tiene que ver con 'Ghosts'n DJs', la primera pregunta es obvia: ¿cuál es la inspiración de este juego? "'Moons of Darsalon' es un poco un compendio de los juegos que a mí me gustaban. En este juego no pretendo lanzar ningún mensaje, simplemente quería hacer un juego en el que no me llevase mucho tiempo hacer los gráficos. Los gráficos de 'Ghosts'n DJs' fueron muchísimo trabajo. Y para éste yo quería que los gráficos no me costasen demasiado. Y por eso hice los muñecos así de pequeñitos, porque a mí me gusta muchísimo animar. Me gusta que las animaciones sean fluidas y con muchísimos frames. Y cuanto más grandes sean los muñecos, y cuantos más frames tengan las animaciones, pues más tiempo te resta. Y aparte, los fondos, los decorados… yo en este juego quería dedicarle menos tiempo al apartado gráfico y más a programar, al comportamiento de los muñecos, los enemigos… Aunque bueno, esa idea original se ha desvirtuado muchísimo y la complejidad que le he quitado a nivel gráfico por un lado se la he metido por otro.

Y aparte de tener un arma para construir terreno tienes un arma para poder destruirlo, aunque sólo el terreno rojo, el blanco no. Una de las cosas más jodidas de hacer este juego es la IA, que los muñecos sean capaces de leer el terreno. Que te sigan es fácil, tú les das una orden y ellos entran en un estado diferente y te siguen. Pero que el muñeco se dé cuenta de que aquí hay un hueco donde puedo saltar y subir… si después de realizar el salto ha servido para bien, o ha fallado terminando en una posición peor … la cantidad de cosas que he tenido que hacer ahí… puff. Que no se caigan desde alturas muy altas para que no se hagan daño… Los enemigos, para verte, necesitan tener linea visual contigo. Si te pierden de vista esperan a que vuelvas a salir por ahí, recuerdan dónde te han visto por última vez y se quedan apuntando hasta que aparezcas por allí. Puede que parezca un comportamiento tonto, pero la cosa es que se acuerdan de que has estado ahí. Si siguen caminando y llegan al punto donde deberías estar y ya no estás, entran en modo normal. Yo esas cosas no las había programado nunca en los tiempos de los 8 bits, nunca había llegado tan lejos haciendo videojuegos.

También la luz tiene mucha importancia en 'Moons Of Darsalon' y funciona de manera diferente a la gran mayoría de juegos; al menos yo no conozco ninguno en el que funcione de la misma forma.

Lo normal es que los juegos implementen la luz únicamente a nivel usuario, y con esto quiero decir que el jugador es el único que distingue si el escenario está iluminado o no, porque para las IA la luz no existe, no hay zonas claras ni zonas oscuras que les impidan ver; ellos lo ven todo. Sin embargo,







Juegos de luces. La iluminación es realmente importante en 'Moon of Darsalon'. Si no hay luz, nadie ve. Ni tú, ni tus enemigos... ¡Nadie!

en 'Moons Of Darsalon', las IA, ya sean los aliens enemigos o tus colegas a rescatar, necesitan que su área esté suficientemente iluminada para poder ver. Así, si está todo oscuro no sólo no verás tú, sino que ellos tampoco, y cuando haya la suficiente iluminación serán capaces de ver y sólo entonces caminarán, te atacarán o harán lo que tengan que hacer.

Esto es algo que técnicamente me ha costado bastante implementar y me siento bastante orgulloso, porque no es que haya programado áreas oscuras y claras en el mapa, sino que la luz procede de las fuentes de luz, el sol (que, tal y como ocurre en cualquier planeta, sale y se pone), las luces de edificios, tu linterna, el fuego del propulsor del jetpack, los mismos disparos láser… la posición, intensidad y numero de luces en pantalla cambian constantemente y, por otro lado, la luz se ve bloqueada por el terreno, que proyecta sombras, y acuérdate que éste puede ser creado y destruido …. por todo esto, la luz es algo completamente dinámico y las IA reaccionan ante ella, lo que no fue nada fácil, ya que no existe ninguna función en Unity ni hay ningún plugin que sirva para esto. Tuve que idear el sistema y programarlo yo solito, y fue bastante peliagudo, ya que ni Unity ni el hardware a nivel tarjetas gráficas esta pensado para hacer cosas así. La iluminación es algo que ocurre en la tarjeta gráfica y, como lo que pasa en Las Vegas, allí se queda… salvo en 'Moons of Darsalon'".

Volviendo a los viejos tiempos de los que habla Dr. Kucho!, una persona en los 80 podía hacerse ella

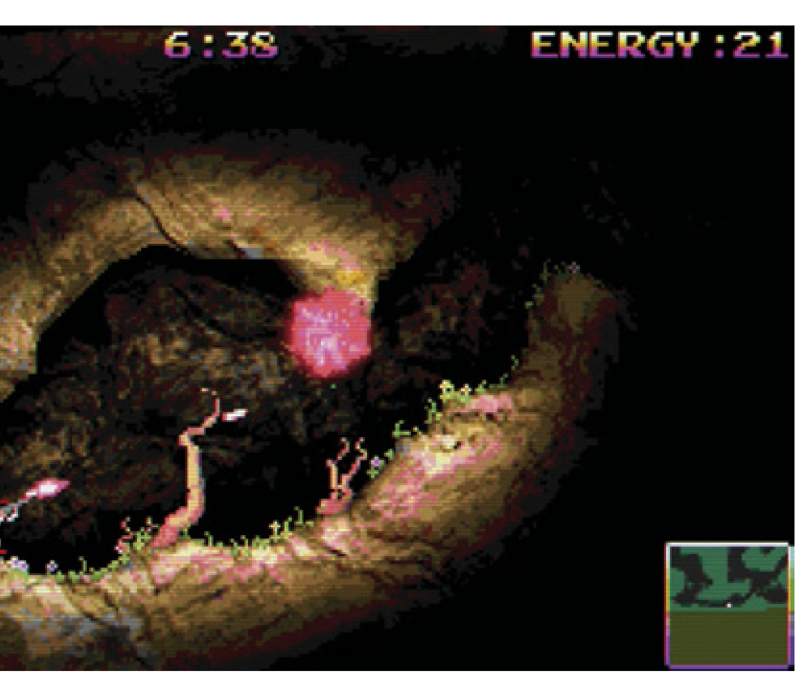
La otra 'vida' de Dr. Kucho!



Aunque sea prácticamente un recién llegado en el mundo de los videojuegos, Dr Kucho! tiene una larga y exitosa trayectoria como DJ y productor musical.

Como él mismo nos contaba, todo empezó con la experimentación musical en un Amiga 500, llegando en 1993 a comenzar a trabajar, con 21 años, como DJ profesional. Sus temas y discos editados han ganado numerosos premios y han contado con el favor del público. En 2003 creó su propio sello musical, Disc Doctor Records, adoptando el rol de productor y distribuyendo casi 100 referencias musicales de música house. En 2012 pasó a formar parte del sello discográfico Spinnin' Records tras lanzar 'Beyond the Rave'.

Y, como él mismo dice, sacudiendo la pista cada fin de semana como todo buen doctor, haciendo "visitas a domicilio" en algunos de los mejores y más grandes clubs de todos los rincones del globo.





“Tengo etapas en las cuales digo que las cosas no van lo suficientemente rápido y me desespero… pero esas etapas se suelen pasar y al final consigo salir adelante, porque una cosa que tengo buena es mucha paciencia”

sola todo un juego. ¿Y en su caso? “Todo lo hago yo. En algún momento me gustaría tener a alguien para ayudarme a hacer cosas, pero luego también me gusta poder hacerlo yo todo. Es una putada porque avanzas de manera muy lenta y puede llegar a desesperar. De hecho, tengo etapas en las cuales digo que las cosas no van lo suficientemente rápido y me desespero… Pero esas etapas suelen pasar y al final consigo salir adelante, porque una cosa que tengo buena es mucha paciencia”.

Siendo DJ y productor, Dr. Kucho! está más que preparado para encargarse del sonido de sus juegos, así que… ¿qué nos puede contar del aspecto sonoro de ‘Moons Of Darsalon’?

“Suena más o menos como dos C64 conectados en paralelo. Toda la música está hecha con esta filosofía - uso un plugin que emula el chip SID y he tratado de no meter muchas voces de polifonía. El C64 sólo podía con tres, más un canal de samples si tu C64 tenía un SID de la primera generación, porque tenía el defecto de hacer ‘pop’ al cambiar el registro de volumen, por lo que que fue usado para reproducir samples. Yo no limito las voces a un numero fijo - la mayoría de temas que he compuesto tienen un máximo de 6 voces, pero algunas tienen más en algún momento. Quiero que recuerde al C64 pero tampoco intento ser demasiado estricto con las limitaciones.

También uso sonido digital ‘sampleado’ para algunos FX, pero estos están pasados por otro plugin, tipo bit-crusher especial retro, que emula bastantes sistemas antiguos, entre ellos el C64, así que todo suena super ‘crunchy’ y con frecuencia de muestreo muy baja, como sonaba el Commodore.

Ademas de esto, hay una voz sintetizada que dice cosas cuando coges un objeto, rescatas a un compañero y más eventos del estilo. Esta voz está hecha con el programa “SAM/RECITER” de C64 que, para quien no lo conozca, es un programa que hace que el commodore pronuncie lo que escribes”.

Ya sabemos que la intención de Dr. Kucho! no es regalar el juego -digamos que va en contra de sus valores éticos-, por lo que… ¿qué pretende hacer con él una vez esté terminado? “Con éste quiero ganar dinero, por supuesto. Mi intención es poder vivir creando videojuegos, por lo que quiero hablar con algún publisher y que lo publique. Ya estoy hablando con BadLand Games, que cuando lo vieron la primera vez ya les gustó mucho. Y eso que ahí era todavía muy feo. Con el ‘Ghosts’n DJs’ gané el 2º premio al juego más votado por el público de la MGW del 2014 para la zona indie. Parte del premio era una consola Ouya, y otra parte del premio era asesoramiento por parte de BadLand Games, por lo que he estado hablando varias veces con ellos sobre ‘Ghosts’n DJs’. Y en una de esas reuniones les dije: ‘mira, estoy haciendo también otra cosa, si queréis verlo’. Así que les enseñé un prototipo de esto, que era feo de cojones, pero que ya les enganchó. Me decían que este tipo de juegos cutrecillos, porque su aspecto en aquel entonces era mucho más cutre, al final son los que más molan y tal”.

Tras probar varios niveles de ‘Moons of Darsalon’ y hacer el cafre con el arma, Dr. Kucho! nos enseña un nivel donde disponemos de un vehículo lunar - el nombre es mío. Es una gozada manejarlo, la física del vehículo funciona realmente bien. “La idea es añadir variedad para que no sea aburrido, siempre guiar a los monigotes puede ser cansino, por eso quiero poner niveles de matar malos, niveles de sólo encontrar y guiar a los buenos, niveles de coche... y luego combinar todos esos ingredientes en niveles mixtos. Me gusta que el aspecto sea retro pero en lo que se refiere a mecánicas no tiene por qué ser sencillo y repetitivo como eran antes…”.

¿Y cuánto falta para poder ver el juego terminado? “Pues la verdad es que me resulta difícil decirlo. Por lo menos un 50%, pero no te sabría decir porque soy demasiado novato en estas cosas para poder dar cifras realistas. Con el ‘Ghosts’n DJs’ era más fácil calcular porque el juego en sí es más sencillo, pero en éste empiezan a salir problemas por todos lados. Hay rutinas que he rehecho mogollón de veces y aun así no van finas; a veces arreglo algo y eso hace que se descojone otra cosa”.

Y así, entre partida y partida, se nos ha pasado la tarde. Es hora de despedirnos, no sin desear buena suerte a Dr. Kucho! con su cambio de rumbo profesional, y con ganas de probar la versión final de ‘Moons of Darsalon’.

Batman: The Movie



Siguiendo los pasos del séptimo arte. El hombre murciélago volvió a las andadas en 8 bits gracias al film que en 1989 se estrenaba en todas las salas de cine



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1989
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Ocean
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Una complicada situación tenía la tercera iteración de Batman cuando antes que ésta habían hecho aparición el ya clásico 'Batman' de Jon Ritman y aquel 'The Caped Crusader' del año anterior.

El héroe de Gotham City se postulaba por entonces como un personaje demasiado goloso como para dejarlo escapar, y desde Ocean vieron una oportunidad inapelable para poder seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro. Una franquicia como ésta, tan valiosa para los de Manchester, supondría colocarse en una posición ventajosa, puesto que proveía de más privilegios aún a la compañía británica.

La marca Batman, en el año 1989, estuvo más que sobreexpuesta en los medios y era fácil ver a cualquier hijo de vecino llevando por la calle un distintivo sobre el hombre murciélago en su indumentaria. Además del ámbito textil, también podían encontrarse objetos alusivos a la película en las estanterías de cualquier bazar, donde se vendía cualquier cosa (tazas, banderines, llaveros…). Todo era válido con tal de demostrar que se apoyaba al superhéroe de moda.

Volviendo al juego que nos ocupa, hay que decir que estamos ante un gran representante del videojuego. Es cierto que ahí tenemos otros títulos de la talla de 'Robocop', una obra de referencia que posee unas credenciales que harían palidecer al protagonista de este loading, pero 'Batman: The Movie' tiene algo especial que lo engrandece. El videojuego del policía biomecánico era una verdadera maravilla de la técnica -y uno de los mejores para ZX Spectrum-, pero el último Batman no se quedó atrás. Sus armas fueron unos cuidados gráficos, su gran jugabilidad y una ambientación plagada de buenos temas musicales.

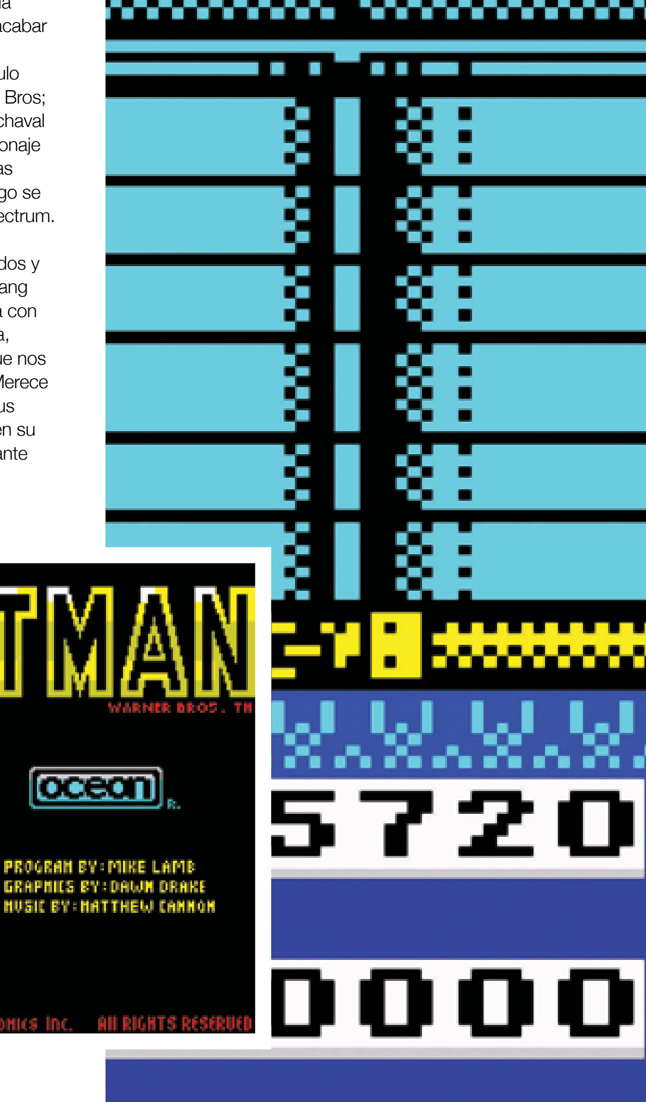
Las diferentes fases de las que constaba 'Batman: The Movie' se movían dentro de la variedad. Esto se convirtió en una costumbre para los videojuegos que se basaban en películas, pues todos querían parecerse a las superproducciones de Hollywood, e incluían las escenas más importantes y llamativas de los filmes a los que emulaban. En el caso de este videojuego, la acción se dividió en cinco fases. La primera, la planta química Axis, donde nos veríamos las caras con Jack Napier. Después, en la segunda, en una carrera desesperada por las calles de Gotham City, nos encontrábamos a bordo del Batmóvil, eludiendo a los esbirros del Joker y a la policía. En una original tercera fase -ya en la Batcueva-, nuestro protagonista debía descifrar -con la ayuda de su potente ordenador- tres objetos comerciales que había envenenado la organización del maquiavélico Joker, y estaban afectando negativamente a la población.

Más adelante, dentro de la cuarta fase, Batman tenía que desbaratar los planes de su archienemigo, quien había introducido un gas mortal en unos inmensos globos que se encontraban dispersos por toda la ciudad. Nuestra misión consistía en combatir el peligro deshaciéndonos de ellos, mandándolos directos a las nubes. Y ya por último, el desenlace final, transcurría en la catedral de Gotham City, donde se recreaba una fase con unos mimbres heredados de la primera misión. Debíamos llegar hasta la cúspide, sorteando todo tipo de peligros, y acabar con el maldito Joker de una vez por todas.

'Batman: The Movie' se convirtió en un título que recreaba muy bien la película de Warner Bros; se trataba de uno de esos juegos que todo chaval estaba deseando agenciarse tras ver al personaje del celuloide en plena acción. Además, si eras fan de los cómics de la casa DC, el videojuego se convertía en compra obligada para el ZX Spectrum.

Su planteamiento como juego arcade de plataformas, el estupendo movimiento de todos y cada uno de los personajes, el uso del batarang y la batcuerda, así como la excelente música con la que nos deleitaba durante toda la aventura, hicieron de 'Batman: The Movie' un juego que nos encandiló a finales de la década de los 80. Merece la pena volver a cargarlo de nuevo y revivir sus andanzas. Es un título que conserva muy bien su esencia y que te mantendrá entretenido durante mucho tiempo.

Por: Sebastián Tito




LOADING
de los
lectores
XIT
TIME
7 40